AMSTRADEBDO ET P.C.

N°8 7 F.
10 décembre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-8-7F



CPC :
L'image numérique la moins chère du monde

PC 1512 :
FIL se fait la Valise

Gagnez 400 logiciels et un disque dur 20 Mégas

HMS COBRA

HMS COBRA

Trois ans de travail ont été nécessaires à Bertrand BROCARD et Roland MORLA pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

Il vous permettra de vivre l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

- Amiral, vous élaborerez la stratégie,
- Commandant, vous dirigerez le croiseur, les destroyers et les corvettes,
- Commodore, vous contrôlerez le convoi marchand,
- Directeur de tir, vous défendrez vos bâtiments et coordonnerez les attaques...

A votre disposition : radar, sonars, salle d'opérations, salle des cartes, armements divers et des milliers de marins à vos ordres pour le plus fantastique des combats navals.

UN JEU EN 5 DIMENSIONS !

Vous devrez affronter les meutes de U-BOOTE, les attaques de bombardiers en piqué et celles des avions torpilleurs, mais il faudra également résister aux assauts des croiseurs allemands. Enfin, vous serez confronté au temps qui passe (jeu en temps réel) et au temps qu'il fait (l'Océan glacial arctique est l'un des plus redoutable...).

UNE PRESENTATION EXCEPTIONNELLE

Présenté dans un magnifique coffret, «HMS COBRA» contient bien sûr le logiciel mais égalemen. une table d'opérations (plotter desk) de 30x40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un «annuaire» des flottes en présence pour les caractéristiques des navires, une notice explicative «Manuel de l'Amiral».

UN LIVRE DE 300 PAGES !

Tous les logiciels «HMS COBRA» sont accompagnés du livre de Jean-Jacques ANTIER aux Éditions Presses-Pocket : «La bataille des convois de Mourmansk» (300 pages illustrées de photos).

UN LOGICIEL POUR TOUS LES GOUTS !

«HMS COBRA» est bien plus qu'un war-game, c'est un grand jeu d'aventure, de simulation et même d'action (Tirs de DCA).

Il est entièrement paramétrable et redéfinissable par les joueurs. Chacun pourra y trouver son compte : du plus jeune joueur ou stratège le plus aguerri...

BON DE COMMANDE version Amstrad

Cassette 290 Frs
Disquette 350 Frs

M' ....

....

Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement par chèque
(rajouter 30 Frs pour le port), soit ....

A envoyer à
COBRA SOFT
B.P. 155
Chalon-sur-Saône
Cedex 71104

COBRA Soft

Directeur de la publication :
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :
Philippe MARTIN

Directrice technique :
Benoîte PICAUD

Secrétaire de rédaction :
Karim BOUDOU

Ont participé à ce numéro :
Alian, Sylvain de Cazenave, Chérif, Stéphane Legras, Cadet Lunettes, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Pierre Rital, Spiral. Roland Wagner, Richard Wolfram

Secrétariat :
Martine CHEVALIER

Maquette :
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de :
THIRIET

Editeur :
SHIFT EDITIONS,
24 rue Baron,
75017 PARIS.
Tel : (1) 42 63 82 02.
Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP
RC 83 B 6621

Imprimerie :
Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité :
Véronique PELOSO
Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

Les meilleurs logiciels de la semaine : 4/5
Scoobi-Doo d'Elite Systems
Big Band de Softhawk
KWAH de Melbourne House
HMS Cobra de Cobra Soft

EDITO

Une fois de plus Amstrad France fait preuve d'une opportunité commerciale remarquable. Endiguer la vague d'importations parallèle et stopper la guerre des prix sur les CPC devenait pour eux une priorité. Ils ont procédés en deux étapes pour renforcer l'effet de surprise. Premièrement, franciser les claviers qui deviennent AZERTY. Deuxièmement, baisser les prix de 15% sur toute la gamme CPC juste avant les fêtes de Noël.
Si il est difficile de devenir leader d'un marché, le rester implique un minimum de concessions, ce qu'Amstrad a parfaitement compris.

Phillipe MARTIN

AMSTRADEBDO, UBI SOFT ET FIREBIRD vous offrent 400 logiciels !

200 cassettes de jeux généreusement données par UBI SOFT et FIREBIRD plus 200 cassettes de jeux généreusement données par AMSTRADEBDO égale 400 cassettes de jeu gratuites.

Choisissez votre titre :
THRUST, THE WILD BUNCH, SHORT'S FUSE, COLLAPSE, HARVEY HEADBANGER, STAR FIREBIRDS, NINJA MASTER ou HELICHOPPER.



Pour recevoir gratuitement un logiciel offert par UBI SOFT, FIREBIRD et AMSTRADEBDO, envoyez-nous simplement une carte postale, avec vos nom et adresse, ainsi que le titre de votre choix avant le 18 décembre à : AMSTRADEBDO, CONCOURS UBI SOFT-FIREBIRD. 24, rue Baron, 75017 PARIS.



"KWAH" – MELBOURNE HOUSE



- KWAH !... COMMENT ? ?
- KWAH ! !... QUOI ? ! ?

- K W A H ! ! !... enfin , vous savez bien : c'est ce que doit hurler le jeune Kevin OLIVER, reporter au "Daily Trumpet", (la Trompette du jour), pour devenir"REDHAWK", le seul, le vrai, l'hyper-méga-super-héros, qui, après avoir vaincu Fusor,Techno, Le Rat et Merlin, au petit déjeuner, et sauvé la Terre vers les coups de cinq heures/cinq heures et quart, doit encore, dans cette suite, lutter et terrasser le funeste, le redoutable, l'horrible, l'ignoble Docteur LEE ! ! ! (Doit-on parler de son regard cruel et bridé, de son teint jaune et cireux, de sa face méchante et rusée ornée de longues moustaches qui pendouillent encadrant un sourire sardonique, sadique et sensuel ?)

Ce serait bien que le petit gars ait fini vers 19 h 40, parce que :

1) Il y a "STAR TREK" à la télé

2) Il y a un cocktail inter-galactique , avec du beau linge : "BATMAN", "HULK","LE CHEF"-vénéré -, "SIR HUBERT", "Captain AMSTRADEBDO", une foultitude de"Ladies et Seigneurs", et "LE GARDIEN des MONDES CONNUS, INCONNUS ET PRESQUE CONNUS", pour la sortie du dernier Soft de chez "SUPER-HEROS" : "MOI, UN HOMME NORMAL".

En attendant, il ne s'agit pas de musarder, car l'horloge impitoyable, égrène ses secondes impitoyables, dans cet univers impitoyable ! Seul le "time Warp", vous permettra de reprendre le cours du temps, ainsi que la partie préalablement sauvée, grâce à la commande "STORE". (Ce "passage dans le temps", se fait à l'aide de la commande "RECALL", et est disponible à tout moment.)

L'HISTOIRE DEBUTE, ALORS QUE LE "FAUCON ROUGE", POIREAUTE devant les grilles du Manoir de Lee. Le "what now ?", vous interpelle tout de suite quelque part... Un "body searching", (EXAM REDHAWK ou I comme Inventaire), vous révèlera l'horrible vérité : sous votre collant rouge ajusté, vous êtes tout nu ! Vous ne possédez rien... "QUE FAIRE ? ", comme a dit un célèbre barbu. Dites KWAH ! Vous vous retrouverez sous les traits du jeune KEVIN, muni d'un magnétophone et d'une carte de presse, qui vous ouvrira toutes les grilles, si vous savez bien vous en servir.

Le docteur LEE vous accueillera aussitôt, une bulle s'inscrira au-dessus de sa tête, et le message "WELCOME...", vous saluera !

Tout ce qui faisait le charme du précédent épisode se retrouve dans celui-ci. Un écran, divisé en trois fenêtres, présente trois vignettes successives d'une B.D., dont vous êtes le héros, et que vous êtes en train d'écrire. Des indicateurs apparaissent à l'écran et vous signalent le déroulement du jeu :

- le TEMPS, l'ENERGIE (elle est indispensable pour se transformer en justicier rouge, et certaines tâches ne peuvent être accomplies que sous cette forme), le SCORE (lorsque vous réussissez une action, par exemple se libérer des liens et du bâillon qui vous retiennent prisonnier dans la "cellule capitonnée" (paddedcell), et les "DIRECTIONS" envisageables, car celles-ci ne sont pas toujours immédiatement possibles. Le dialogue se fait sous la forme habituelle des jeux d'aventure, en tapant des phrases dans une fenêtre qui peut garder en mémoire les 10 dernières commandes tapées. Mieux, il y a un véritable éditeur pour les entrées, qui permet de corriger, de modifier, de se servir des précédentes instructions, voire d'en taper certaines à l'avance. Mieux que Mieux, vous avez le loisir d'utiliser 10 commandes pré-programmées du genre : get, drop... press play, press stop, press record... etc. installées en permanence sur toute la longueur du bas de l'écran.

Quelques commandes spéciales restent à signaler :

SPEED : qui permet d'accélérer le déroulement du Temps

RESTART : qui permet de repartir à zéro, et de recommencer le film,

SAVE, LOAD, QUIT : comme dans tout bon jeu qui se respecte. La notice est en Français, complète, à ceci près qu'il manque le paragraphe 8, concernant le "vocabulaire". (vous avez dit complète ?).

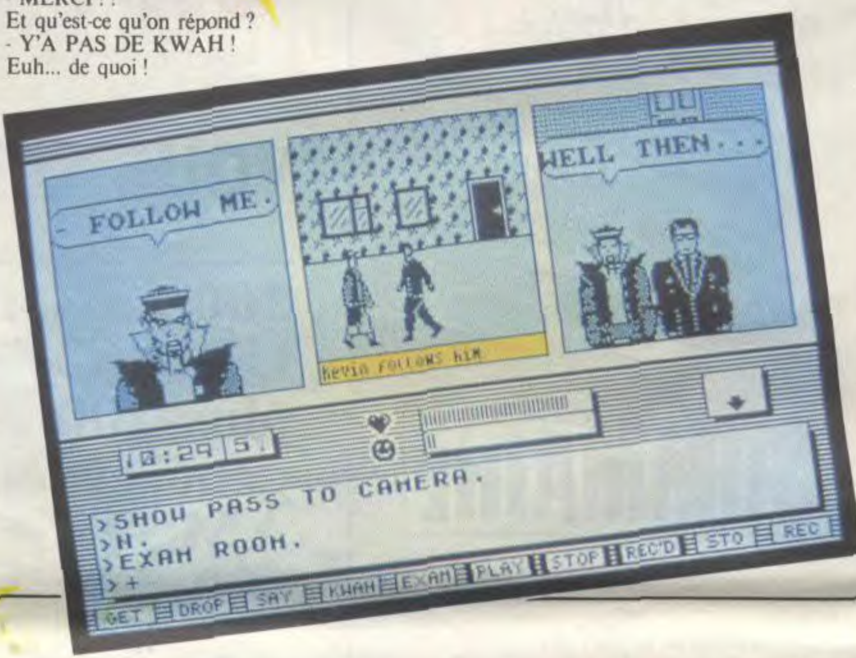
Pour finir, dans mon ineffable bonté, je vais vous octroyer un indice important, pour vous défaire de vos liens et, surtout du bâillon, qui vous empêche de dire "KWAH". C'est simple, vous avez enregistré ce que possédait KEVIN au départ ? oui ? Alors, tout baigne ! Et qu'est-ce qu'on dit à sa magnificence ?...

- MERCI ! !

Et qu'est-ce qu'on répond ?

- Y'A PAS DE KWAH !

Euh... de quoi !



NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE: 16... Mais on en a mangé un morceau !
GRAPHISME : 16. Mode 1, agréable.
ANIMATION : 16. La succession des vignettes crée un joli effet.
SON/BRUITAGE : 10. Pas terrible...
INTERET : 16. Les puzzles sont bien faits et très logiques.
ORIGINALITE : 14. C'est déjà le "ème", comme le temps passe...
QUALITE/PRIX : 16. En K7, c'est une affaire.
AUTRE : 15. Allez-y, c'est du tout bon.

H.M.S. COBRA – COBRA SOFT



LE 22 JUIN 1941, HITLER ATTAQUE L'URSS avec une supériorité matérielle écrasante. Pour aider STALINE, les alliés affrètent des convois d'armes vers Mourmansk depuis l'Islande, la route la plus courte mais aussi la plus dangereuse. Les cargos sont menacés autant par les bateaux ennemis que par les tempêtes... A la fin 1941, près de 700 chars et 800 avions parviennent à bon port. Hitler décide alors de couper la route de l'URSS. Ses meilleurs torpilleurs et les plus rapides de ses sous-marins sont affectés à cette tâche,capitale pour la victoire du IIIe Reich...

Ce contexte historique pose la trame de H.M.S. COBRA, le nouveau logiciel de COBRA SOFT. Avec MEURTRE à GRANDE VITESSE et MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE, l'éditeur nous a habitués à une présentation fouillée avec des éléments supplémentaires fournis en plus du logiciel. Les traditions sont respectées : la très grande boîte, style jeu de société, comprend donc :

- Une notice détaillée, avec les conseils de l'Amiral, indispensables pour s'en sortir au début du jeu
- Un livre au format poche, "L'Histoire des convois de MOURMANSK" de Jean-Jacques Antier aux Presses Pocket, pour découvrir ce qui vous attend !
- Une carte maritime de la mer du Nord, une règle, un rapporteur et une feuille graduée transparents. Collez la feuille sur la carte et hop ! Voilà un plotter-desk prêt à l'emploi, semblable à ceux utilisés par les navigateurs. Reportez-y au crayon votre position et celle des ennemis. N'ayez aucune crainte, la carte est facilement effaçable et peut servir des dizaines de fois. La règle, elle, indique les distances et le rapporteur donne le cap.

L'ensemble devient vite l'élément principal de navigation pour déterminer avec précision la route la plus sûre.

Plusieurs choix vous sont offerts, entre autres le nombre de bateaux ennemis, la valeur des équipages, l'efficacité de votre DCA et la date de départ. Très important cette date ! Entre janvier et juin, les jours ont quatre heures de différence et les bombardiers n'attaquent pas la nuit. Si cela vous paraît trop complexe, pas de panique ! Trois scénarios préétablis sont fournis avec le programme.Le jeu se déroule en temps réel, et la vitesse du jeu est modifiable à tous moments. Lors d'une attaque, vous pourrez même contrôler manuellement l'écoulement du temps. L'appui sur §ESPACE» avance l'horloge d'une minute, vous laissant le temps d'élaborer une stratégie plus efficace.

Vous trouvez ça trop facile maintenant ? Lisez donc la dernière transcription radio de l'amiral B.ONTHEROCKS :

"...Nous sommes au large du SPITZBERG et la tempête d'hier a coulé trois cargos et un destroyer... Notre puissance de feu est limitée par diverses avaries... (BIP BIP BIP)... Le radar signale dix bombardiers qui attaquent... Que tous les navires se dispersent pour être moins vulnérables... Ordre à la DCA d'ouvrir le feu... Le gouvernail ne répond plus et la tempête arrive sur nous...(BIP BIP BIP)... En voilà d'autres ! Deux destroyers et un sous-marin... Pointez les canons ! Armez les grenades et les torpilles ! A mon commandement... FEU A VOLONTE ... Cap au 180... Manœuvrez en ZIG-ZAG... Voie d'eau à tribord ! Abondonnez le navire... MAYDAY...MAYDAY..."

(La communication s'arrête là... Observons une minute de silence ...)

L'ECRAN EST DIVISE EN PLUSIEURS PARTIES DISTINCTES. En haut et à gauche se trouvent les menus déroulants qui vous permettront de commander l'action. Comment ? Des menus déroulants sur mon AMSTRAD à moi ? Eh oui, c'est là une des très grandes qualités de ce logiciel : l'emploi de menus et de sous-menus pour sélectionner les actions et les ordres. Au bout de dix minutes cela devient si naturel qu'on se demande pourquoi tous les programmes ne fonctionnent pas ainsi.Ils se superposent à l'écran avec une grande clarté. Le premier permet de commander le vaisseau amiral, le HMS COBRA, et d'accéder aux sous-menus qui dirigent le convoi et l'escorte. Les cargos se commandent ensemble alors que les bateaux de l'escadre peuvent être dirigés en bloc ou individuellement. Très utile pour encercler un ennemi isolé ou au contraire pour se disperser face à un ennemi nombreux. Vous déterminez le cap à suivre, la vitesse, les cibles à attaquer... Les commandes répondent au quart de tour ! Vous pouvez passer du radar du COBRA à l'artillerie du SEAGUL à la vitesse de la torpille qui fonce sur vous à tribord en ce moment-même. (Bien fait, fallait surveiller le radar...) Les menus déroulants vous permettent d'appeler aussi une carte avec votre position, l'écran radar à différentes échelles... Tous les menus se commandent de trois façons : joystick, touches curseur ou lettres accompagnant les options. Quel luxe ! Le tout fonctionne si bien qu'on se croirait presque sur un 16 bits.

L'ISSUE DE LA 2e GUERRE MONDIALE DEPEND DE VOUS, ne l'oubliez pas ! Si vous échouez, l'URSS ne pourra résister au Reich. Vous avez du pain sur la planche : Il faut prévoir la route et la vitesse très précisément, pointer scrupuleusement les ennemis signalés par l'amirauté tout en prenant en compte les tempêtes. J'ai comme l'impression qu'on n'est pas encore arrivés à Mourmansk...

Une fois les commandes bien assimilées, ce wargame d'un nouveau type vous captivera pour des semaines entières ! Une option de sauvegarde est bien sûr prévue. Elle permet, en plus, d'étudier des effets de stratégies différentes à partir d'une même situation.

Le jeu d'arcade donné en supplément par COBRA vous détendra après une trop forte tension. Abattez les avions de votre canon vengeur avant d'être coulé par les bombes : pas passionnant passionnant car trop limité. Mais ça défoule ! Félicitations en tous cas à Bertrand Brocard et à son équipe : ils nous offrent un des logiciels de l'année. Son prix, 290 F en K7 et 350 F en disc se justifie par tous les éléments fournies. Le cadeau de noël idéal ?

NOTE, TECHNIQUE 17/20

NOTICE : 18. Très complète et facile à utiliser.
GRAPHISME : 16. Belle mise en page et menus déroulants très lisibles.
ANIMATION : 14. Pour le jeu d'arcade, loin quand même d'être génial.
SON/BRUITAGE : 14. Pas très variés.
INTERET : 18. Pour la richesse quasi-inépuisable du jeu.
ORIGINALITE : 18. Les bons wargames ne sont pas légions sur CPC.
QUALITE/PRIX : 16. Le prix se justifie par l'ensemble des éléments fournis.
AUTRE : 18. Des mois de jeu en perspective.

SCOOBY-DOO

ELITE SYSTEMS

NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 15. Très succinte et traduite, c'est une bonne chose.
GRAPHISME : 15. Aussi agréable que dans le dessin animé.
ANIMATION : 15. Bien réalisée.
SON/BRUITAGE : 11. Peut faire beaucoup mieux.
INTERET : 13. Comme à la télé, mais un peu répétitif.
ORIGINALITE : 16. Sympa l'adaptation.
QUALITE/PRIX : 16. Correct.
AUTRE : 16. Faut aimer, c'est mignon quoi. Très bien réalisé dans l'ensemble.

-BRRRRR, QUEL ENDROIT LUGUBRE, on pourrait peut-être faire demi-tour nan ?
- Allons, sors de sous cette banquette, chien de peu de courage !
- Dis t'as vu ? La lune est pleine. Le coin doit être infesté de loups-garous chuis sûr !
- Allons mon brave toutou, tu sais bien que les loups-garous n'existent pas davantage que les chiens qui parlent !
- Mamaaaaan ! ! Un mort-vivant ! ! Haaaa, j'te l'avais bien dit qu'on s'est trompés de club de vacances...
- Vas-tu cesser de claquer des mâchoires, et extirpe-toi de la boîte à gants !
- Houlala, regarde là-bas, un château, il doit être hanté à 100% et je me refuse à tout don d'hémoglobine !
- Vu l'état de la jauge d'essence, il faudra pourtant y passer la nuit, je suis sûr que les châtelains seront très hospitaliers, tu peux ranger cette batte de base-ball, mon courageux chien de garde.
- J'le savais bien qu'il était hanté ce château, maintenant chuis tout seul ! Où est ce que vous zêtes passés tous ? Passkeu y fait noir ici et en plus j'entends des cris horribles ! Mais ce sont mes amis qui m'appellent à la rescousse ! J'arrive Fred, SCOOBY-DOO DOOBY DOOOOOOOOOO !

ON L'ATTENDAIT CE SOFT, DEPUIS PAS MAL DE TEMPS DEJA. ELITE a déjà adapté avec succès bon nombre de "hits" des salles d'arcades. La sortie tardive de cette adaptation du célèbre dessin animé laisse augurer un jeu de qualité, une animation sans failles, un graphisme sans reproches. Voyons voir... Après le chargement je suis un peu déçu, y a pas de musique. Ben ouais quoi, c'est sympa une bonne musique de présentation. Sûrement un manque de mémoire dû à la qualité graphique du jeu me dis-je. Sur L'écran y'en a que pour le gros chien peureux, il est bien dessiné, on le reconnaît, c'est bien lui ! Après une rapide redéfinission des touches du clavier, je me lance dans l'aventure.

- MAMAN, Y EN A PARTOUT ! Chuis dans un couloir et j'ai même pas eu l'temps d'bouger que je me suis fait sauvagement agressé par des draps de couleur bleue aux vagues formes humaines. GASP, des fantômes ! ! J'essaie de fuir à droite puis à gauche emporté par une bonne gestion des "sprites". Mais j'entends des portes qui grincent. Et hooo là, STOP. Il en sort de partout de ces vilaines bêbêtes. J'avise un repli stratégique, horreur ! Je me retrouve acculé contre un mur. Ils arrivent, j'veux pas voir ça ! Non allez, courageusement je fais face et, PAF ! D'un coup de poing bien ajusté je repousse la foule d'assaillants, hé mais ça change tout là. Hop, admirez ce jeu de jambes et cette droite fulgurante. Mais ne restons pas là, les cris viennent des étages supérieurs. Un escalier à ma gauche, je fonce. Des crânes traînent négligemment sur le sol, beurk. Je les franchis d'un bond gracieux. Un coup d'œil derrière, un coup d'œil devant, c'est la chute dans une trappe. Je me retrouve à l'étage inférieur et déjà d'autres ennemis me foncent dessus.

HO QUE C'EST MIGNON, LES GRAPHISMES RENDENT BIEN l'atmosphère du dessin animé. On retrouve les différentes attitudes du personnage principal, SCOOBY. Il court à petites foulées rapides, les bras en avant. Il boxe allègrement les monstres rencontrés au détour des couloirs du château. Ses amis (Velma, Shaggy, Daphné et Fred) n'apparaissent dans l'histoire que pour donner un but au jeu : à peine ont-ils franchi la porte d'entrée qu'ils sont enlevés. A notre héros de les retrouver et de les délivrer. A chaque personnage sauvé correspond un niveau de difficultés supplémentaires (oui, ça fait 4). Une option au menu permet de s'entraîner avec plus de "vies" afin de s'habituer à la difficulté du jeu. L'accent à été mis sur l'animation, on a presque le dessin animé sur l'écran du CPC. Les déplacements se déroulent sans bavures et même lorsque l'écran est rempli de monstres, l'action n'est pas ralentie. Les étages du château sont bicolores (mode 1) ce qui fait bien ressortir la couleur des personnages animés. Les as du joystick vont s'en donner à cœur-joie, c'est quelque peu la panique dans les premières parties. Mais une fois que l'on a le personnage "bien en main", on délivre rapidement le premier des camarades de SCOOBY. Au second niveau la difficulté augmente : les fantômes sont remplacés par des clowns montés sur ressort qui sortent des ascenseurs situés un peu partout à l'étage. Le quatrième et dernier niveau du jeu est très éprouvant pour les nerfs. Les monstres jaillissent de partout, ils empruntent escaliers et trappes pour vous foncer dessus, tandis que vous devez éviter des boules de bowling et des haltères volants arrivant sur vous. Du côté son, par contre, c'est pas très délirant : des bruits de lutte, des portes qui s'ouvrent. C'est un peu pauvre. Voici une bonne adaptation de plus à mettre au compte de ELITE SYSTEMS. Le soft restitue bien l'esprit speed et délirant du dessin animé. Les graphismes sont agréables et marrants. La difficulté croissante demandera une bonne dextérité de la part du joueur. Alors sortez du frigo votre joystick le plus frais et n'oubliez pas... SCOOBY-DOO DOOBY-DOOOOOOOOO.



BIG BAND

SOFTHAWK

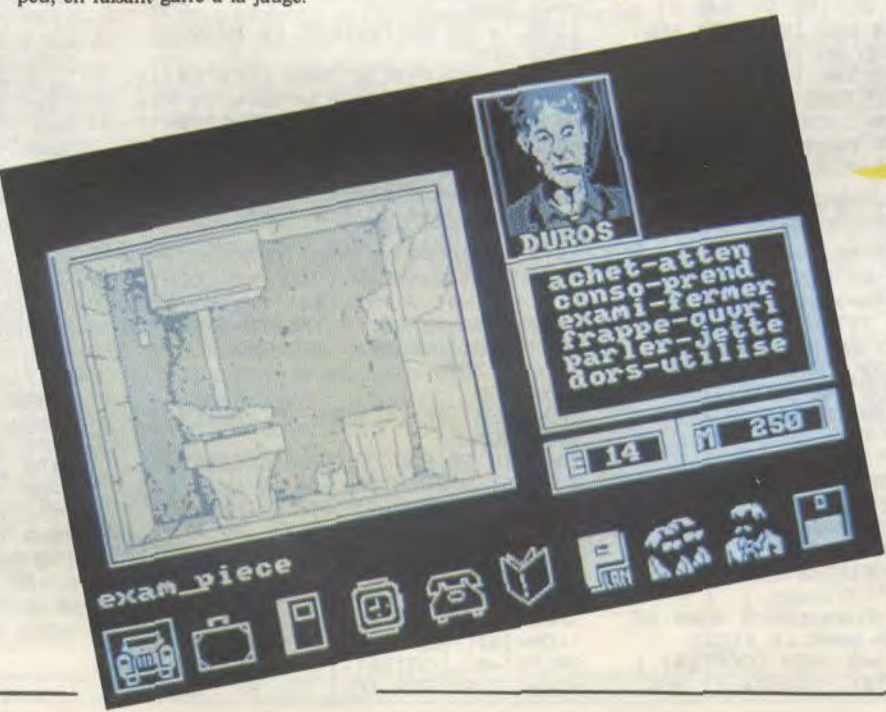


NOTE, TECHNIQUE 14/20

NOTICE : 11. Trop succinte, ne mettant pas dans l'ambiance.
GRAPHISME : 17. En Noir et Blanc, mode 1, de bonne qualité
ANIMATION : 16. Bon scrolling en ville, personnages en intérieur.
SON/BRUITAGE : 12. Difficile d'être bon dans ce domaine...
INTERET : 16. Copieux, 2 disquettes, bon scénario.
ORIGINALITE : 16. Icônes, menus, aventure avec un brin d'arcade et de rôle.
QUALITE/PRIX :14. Chermébon.
AUTRE :13. Pas très confortable et manipulatoire.

PERMETTEZ-MOI DE ME PRESENTER : FREDDY FRED DIT LE DUROS, dit la Balafre, mais... vous pouvez m'appelez Freddy, comme les dames, ou Fredo, comme tout le monde !
C'est Max qui m'a présenté Carla, (tous les deux ça a collé tout de suite),et je sais qu'elle habite dans ce bled.
Max, c'est mon pôte. On s'est connu au placard, j'y ai passé quelques temps rapport à un mec qui s'entraînait à graver ses initiales sur ma joue, et que j'aurais soit-disant dégoûté de l'écriture pour quelques siècles... Moi, tout le monde sait, que ma spécialité, c'est le petit casse rapide en équipe, et que ma passion, c'est les armes, jamais j'aurais voulu causer du tort à la littérature ! ! Enfin, après une petite retraite forcée obligatoire due à un président bibliophile le chômdu m'a saisi au paletot, et il serait pas mauvais que je me refasse un petit peu ! Voilà aussi pourquoi, j'suis dans ce bar, avec un mot :" Max, Elit ". Si on pouvait monter un coup ensemble, mais un gros ! A nous les mers du Sud, les palmiers et les whiskies-sodas glacés sur la plage ! ! !

PREMIER OBJECTIF, REPERER UN PEU LES LIEUX, MATER UN PLAN. Ensuite, trouver un téléphone et localiser Max . Paraîtrait qu'il y a ici, quelques hôtels, un garage, un musée, une armurerie, un bar-tabac, bref des boutiques, et quelques baraques à visiter, histoire de se faire un peu d'argent de poche avant de pêcher un poisson plus gros ! Allez, je sors du bar, je prends ma tire et je me balade un peu, en faisant gaffe à la jauge.



Ça y est, j'ai repéré le bar-tabac, voyons un peu les "news".
Journal du mercredi... gros titres : "LA COLLECTION INDIRA AU MUSEE DE LA VILLE". Intéressant, poursuivons... " La célèbre collection de joyaux de l'émir Sheikbal sera présentée dans la salle des icônes du Musée de la ville. Les habitants pourront venir admirer cette splendeur, pendant tout le week-end..."
TRES intéressant, cela me laisse 2 jours pour préparer quelque chose... Un coup de tube à Max, s'impose. Heureusement, y a une cabine tout près. Consultons l'annuaire, Elit snack... voyons,ah ! le 2220.
- "Allo, Max ?"
- "Oui, Duros, écoute, je suis en affaires, on se file rencart dans une plombe ici, ça colle ? Allez ciao !
Bon, qu'est-ce que je fais, moi, pendant une heure ? Un petit somme ? Un petit casse ? Je tire une turne, vite fait bien fait, histoire de montrer qu'on peut toujours m'appeler Lamain agile ? Allons-y, mais gaffe, à pas se faire chopper par les flics !
(Quelques disquettes et un casse plus tard ....)
- "Salut , Duros, écoute bien : le poke est annulé. Si tu cherches quelque chose, y paraît que Paul Valentino est sur un coup. Dis-lui que tu viens de ma part. Au fait, Clara sera ici, samedi à 17 heures. Bye ".
Allez, moi aussi, je m'jette. La journée a été longue, une chance que dans cette ville, je ne me sois pas encore fait tirer mon larfeuille, ou arrêter par les keufs. Bon, il serait temps de trouver un hôtel sûr, car pour un coup comme celui qui va se préparer, faut être en forme, ça n'arrive qu'une fois, et si on le rate, ce sera toujours une fois de trop ! ! !

SI VOUS CHERCHEZ DE L'AMBIANCE, STYLE POLAR NOIR ET BLANC des années 40, pour sûr Arthur, vous en trouverez ! Vous jouez le rôle d'un petit malfrat, dont vous pouvez décider de l'état civil de départ. De plus, vous devrez répartir 20 points sur 3 caractéristiques : Force, Dextérité, Endurance. Une fois, ce personnage défini, (et sauvegardé, je vous le conseille), vous retournez pour la PREMIERE fois votre disquette et vous vous retrouvez devant le Bar de chez JOE. Votre écran est alors divisé en 5 parties principales :
1) la fenêtre graphique : le bar sur une moitié d'écran gouache,
2) les fenêtres d'identités des personnages : en haut à droite,
3) la fenêtre d'information : elle comprend au départ, les 12 verbes possibles,
4) 2 ou 3 lignes encadrant la fenêtre graphique et servant au dialogue interactif avec le programme,
5) la rangée de 10 icônes proposant :
- en phase aventure : un "bilan" ou inventaire; l'heure ; un bloc-notes, trois utilisations diverses : journal, téléphone, plan; le passage a la phase ville, le jeu en groupe ou en solitaire, et la sauvegarde de la partie
- en phase ville : les options téléphone, journal et passage ville, sont remplacées par les options essence, garage et passage aventure.

UN PETIT PROBLEME S'INSTALLE ILLICO, le jeu étant constitué de 2 disquettes, chaque fois que vous passez d'une phase à l'autre, vous avez UNE manipulation à faire, sur UNE des QUATRE faces... Le deuxième accroc, c'est que si vous mourez, ce qui arrive assez fréquemment, du moins au début, vous avez à vous fader toute la présentation, bah, mon colon, c'est long !
Passé le cap des jongleries de disquettes, le jeu s'avère assez plaisant en réunissant plusieurs qualités : un bon graphisme dans tous les lieux et pour tous les personnages, même si un peu de couleur aurait été la bienvenue, pardon le bien venu, comme dans "Zombi", bien sûr, qu'on est obligé de citer, non pas pour évoquer un plagiat, mais comme une référence de qualité; une bonne phase de "plan" et d'exploration; et une phase d'aventure où le temps est un facteur essentiel et maîtrisable, ce qui est rare dans les jeux. Vivre dans la peau de quelqu'un qui mange, boit, dort, lit le journal du jour et prépare des plans pour la suite, dans un univers dangereux, voilà le huis-clos urbain , qui vous attend avec "Big band".

CHÉOPS

Jean-Jacques CORTES

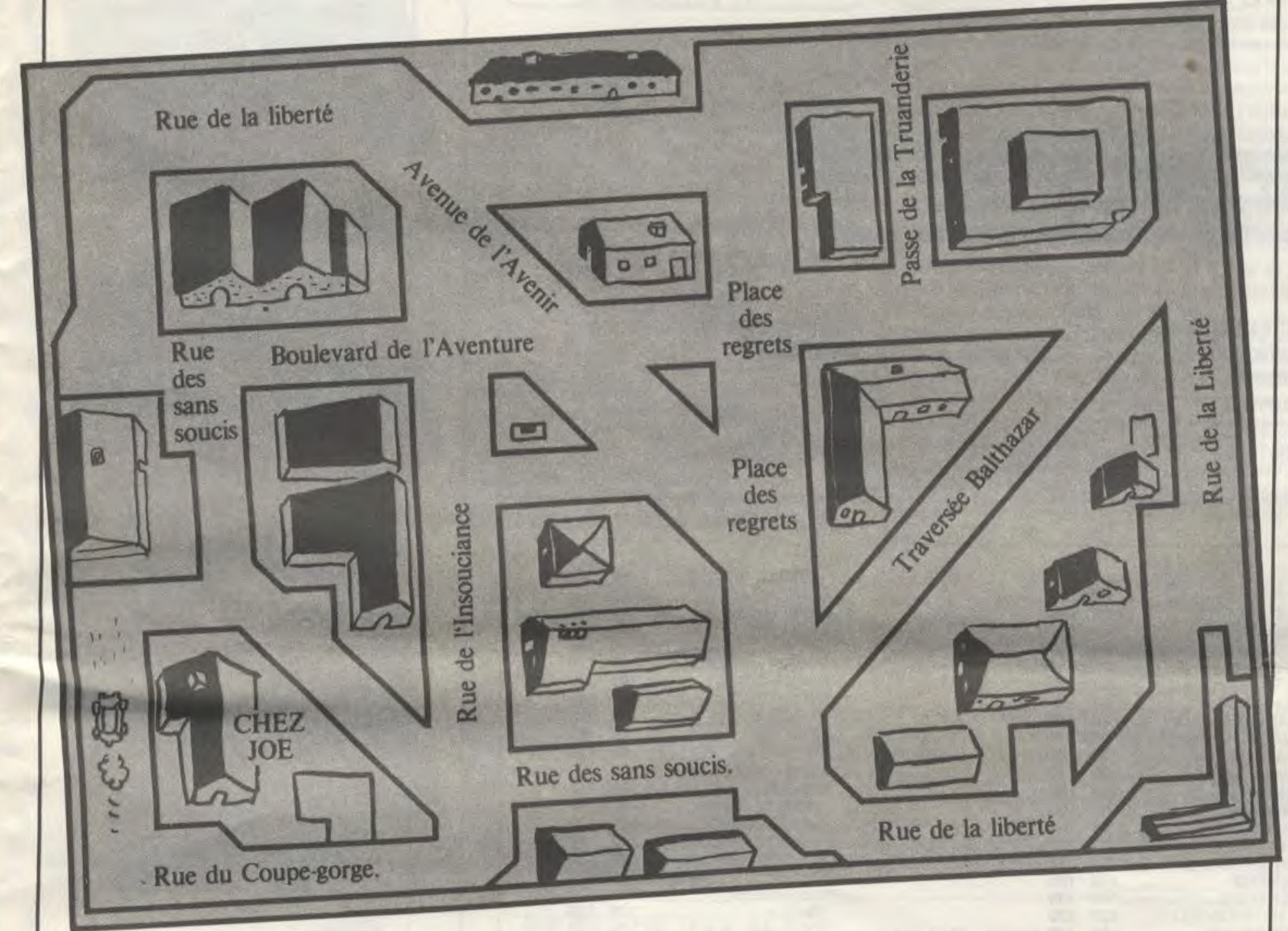
Explorateur un peu pilleur sur les bords, vous venez de vous introduire dans la pyramide de Chéops, afin de dérob.. heu, 'découvrir' un masque mortuaire d'une valeur inestimable.

```
100 REM ************************
110 REM *                      *
120 REM * +------------------+ *
130 REM * ! AMSTRAD  CPC 464 ! *
140 REM * +------------------+ *
150 REM *                      *
160 REM *  PYRAMIDE DE CHEOPS  *
170 REM * -------------------- *
190 REM * Jean-Jacques Cortes  *
200 REM *                      *
220 REM *                      *
230 REM ************************
240 REM
250 REM
260 REM
270 MODE 1:INK 1,26:INK 2,23:INK 3
,24:BORDER 9:WINDOW#1,1,40,1,25:PA
PER #1,2:CLS#1:WINDOW#0,1,40,14,25
:PAPER 3:CLS
280 FOR INC=0 TO 400 STEP 100:X=0:
FOR Y=192 TO 202:MOVE X+INC,Y:DRAW
R 200-(2*X),0,3:X=X+10:NEXT Y:NEXT
 INC
290 GOSUB 4970
300 X=180:Z=0:FOR Y=100 TO 300:MOV
E X-Z,Y:DRAWR 400+2*Z,0,1:DRAWR 50
+(0.2*Z),10+(0.1*Z):Z=Z-1:NEXT Y
310 MOVE 180,100:DRAWR 400,0,0:DRA
WR -200,204:DRAWR -200,-204:MOVE 5
80,100:DRAWR 50,10:DRAW 380,304
320 R=30:XA=90:YA=340:Z=R^2:FOR IN
CX=-R TO R STEP 2:INCY=SQR(Z-(INCX
^2)):PLOT XA+INCX,YA+INCY,3:DRAW X
A+INCX,YA-INCY,3:NEXT
330 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):LOCATE
18,1:PEN 2:PRINT CHR$(129);CHR$(13
0);CHR$(133);CHR$(134);CHR$(137);C
HR$(138);CHR$(129);CHR$(130);CHR$(
141);CHR$(142);CHR$(145);CHR$(146)
;CHR$(137);CHR$(149);CHR$(151);CHR
$(152)
340 LOCATE 18,2:PRINT CHR$(131);CH
R$(132);CHR$(135);CHR$(136);CHR$(1
39);CHR$(128);CHR$(131);CHR$(132);
CHR$(143);CHR$(144);CHR$(147);CHR$
(148);CHR$(139);CHR$(150);CHR$(153
);CHR$(154)
350 PEN 0:LOCATE 22,4:PRINT"Presen
te":PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
360 PEN 0:LOCATE 6,8:PRINT"La Pyra
mide de Cheops"
370 LOCATE 4,10:PRINT"Par J-J Cort
es,";CHR$(164);" Juillet 1986"
380 GOSUB 4430:REM ===> VERS LA MU
SIQUE D'INTRODUCTION
390 REM
400 REM *** REGLES DU JEU ***
410 REM
420 GOSUB 3800:REM ===> VERS LA RE
DEFINITION DES CARACTERES
430 MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,6
:INK 3,24:PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:P
APER#1,0:PEN#1,1:PAPER#2,0:PEN#2,1
:WINDOW#0,5,36,1,25:WINDOW#1,1,4,1
,25:WINDOW#2,37,40,1,25:CLS:CLS#1:
CLS#2
440 LOCATE#1,2,2:PEN#1,2:PRINT#1,C
HR$(202):LOCATE#1,2,3:PEN#1,3:PRIN
T#1,CHR$(214):LOCATE#1,2,5:PRINT#1
,CHR$(212);CHR$(213):LOCATE#1,2,8:
PEN#1,1:PRINT#1,CHR$(217);CHR$(217
):LOCATE#1,2,12:PEN#1,2:PRINT#1,CH
R$(215):LOCATE#1,2,13:PRINT#1,CHR$
(216)
450 LOCATE#1,2,16:PEN#1,2:PRINT#1,
CHR$(202):LOCATE#1,2,17:PEN#1,3:PR
INT#1,CHR$(214):LOCATE#1,2,20:PRIN
T#1,CHR$(217);CHR$(217):LOCATE#1,2
,22:PEN#1,1:PRINT#1,CHR$(212);CHR$
(213):LOCATE#1,2,24:PEN#1,2:PRINT#
1,CHR$(215):LOCATE#1,2,25:PRINT#1,
CHR$(216)
460 LOCATE#2,2,2:PEN#2,2:PRINT#2,C
HR$(202):LOCATE#2,2,3:PEN#2,3:PRIN
T#2,CHR$(214):LOCATE#2,2,5:PRINT#2
,CHR$(212);CHR$(213):LOCATE#2,2,8:
PEN#2,1:PRINT#2,CHR$(217);CHR$(217
):LOCATE#2,2,12:PEN#2,2:PRINT#2,CH
R$(215):LOCATE#2,2,13:PRINT#2,CHR$
(216)
470 LOCATE#2,2,16:PEN#2,2:PRINT#2,
CHR$(202):LOCATE#2,2,17:PEN#2,3:PR
INT#2,CHR$(214):LOCATE#2,2,20:PRIN
T#2,CHR$(217);CHR$(217):LOCATE#2,2
,22:PEN#2,1:PRINT#2,CHR$(212);CHR$
(213):LOCATE#2,2,24:PEN#2,2:PRINT#
2,CHR$(215):LOCATE#2,2,25:PRINT#2,
CHR$(216)
480 LOCATE 6,1:PRINT"LA PYRAMIDE D
E CHEOPS":LOCATE 6,2:PRINT STRING$
(21,"-")
490 LOCATE 1,5:PEN 2:PRINT"Vous et
es volontaire pour entrer":PEN 3:P
RINT"dans la pyramide de Cheops,et
 y ":PEN 1:PRINT"trouver un masque
 cache dans la ":PEN 2:PRINT"chamb
re royale,puis bien sur,   ":PEN 3
:PRINT"sortir vivant avec le treso
r !  "
500 PEN 1:PRINT"Afin de vous empec
her de voler  ":PEN 2:PRINT"ce tre
sor,les architectes ont   ":PEN 3:
PRINT"place des pieges sur l'ensem
ble ":PEN 1:PRINT"du chemin qui me
ne a la chambre ":PEN 2:PRINT"roya
le et donc au tresor..."
510 LOCATE 12,25:PEN 1:PRINT"<ESPA
CE>":WHILE INKEY$="":WEND
520 CLS:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,6:IN
K 3,24:PEN 1:LOCATE 6,1:PRINT"LA P
YRAMIDE DE CHEOPS":LOCATE 6,2:PRIN
T STRING$(21,"-")
530 LOCATE 1,4:PEN 2:PRINT"Voici l
es personnages ou objets ":PEN 3:P
RINT"que vous pourez rencontrer :
  "
540 LOCATE 7,8:PEN 3:PRINT CHR$(21
8):LOCATE 7,9:PEN 2:PRINT CHR$(219
):LOCATE 7,10:PEN 1:PRINT CHR$(220
):LOCATE 7,11:PRINT CHR$(221):LOCA
TE 1,13:PRINT"La statue du Pharaon
":PEN 2:LOCATE 1,14:PRINT"Signal d
e mort prochaine"
550 LOCATE 23,8:PEN 3:PRINT CHR$(2
22):LOCATE 18,10:PEN 1:PRINT"Le sc
orpion":PEN 2:LOCATE 16,11:PRINT"-
100 pts de vie"
560 LOCATE 4,19:PEN 3:PRINT CHR$(2
23);CHR$(224):PEN 1:LOCATE 1,21:PR
INT"Un panier":PEN 2:LOCATE 1,22:P
RINT"+XX pts de vie"
570 PEN 3:LOCATE 15,15:PRINT CHR$(
247):LOCATE 15,16:PRINT CHR$(248):
PEN 1:LOCATE 7,18:PRINT"Un sac de
pieces":PEN 2:LOCATE 7,19:PRINT"+X
X pts au score"
580 PEN 3:LOCATE 25,17:PRINT CHR$(
225):LOCATE 25,18:PRINT CHR$(226):
LOCATE 25,19:PRINT CHR$(227):PEN 1
:LOCATE 20,21:PRINT"Le serpent":PE
N 2:LOCATE 17,22:PRINT"Mort immedi
ate"
590 LOCATE 12,25:PEN 1:PRINT"<ESPA
CE>":WHILE INKEY$="":WEND
600 CLS:PEN 1:LOCATE 6,1:PRINT"LA
PYRAMIDE DE CHEOPS":LOCATE 6,2:PRI
NT STRING$(21,"-")
610 LOCATE 1,5:PEN 2:PRINT"Voici l
es ordres que vous devez utiliser
:"
620 PEN 1:LOCATE 1,8:PRINT"Verbes
de mouvement :":PEN 2:LOCATE 1,9:P
RINT STRING$(21,"-")
630 PEN 3:LOCATE 1,10:PRINT"AV : A
vancer   DR : Droite":PEN 1:PRINT"
GR : Gauche     SA : Sauter"
640 PEN 3:LOCATE 1,13:PRINT"Verbes
 de chang. de position :":PEN 2:LO
CATE 1,14:PRINT STRING$(30,"-")
650 PEN 1:LOCATE 1,15:PRINT"DT : D
emi-tour":PEN 3:PRINT"QD : Quart d
e tour droite":PEN 1:PRINT"QG : Qu
art de tour gauche"
660 PEN 3:LOCATE 1,19:PRINT"Verbes
 de prise d'objets :":PEN 2:LOCATE
 1,20:PRINT STRING$(26,"-")
670 PEN 1:LOCATE 1,21:PRINT"PM : P
rendre le masque":PEN 3:PRINT"PP :
 Prendre un panier":PEN 1:PRINT"PS
 : Prendre un sac de pieces"
680 LOCATE 12,25:PEN 3:PRINT"<ESPA
CE>":WHILE INKEY$="":WEND
690 MODE 1:INK 1,26:INK 2,23:INK 3
,24:BORDER 9:WINDOW#1,1,40,1,25:PA
PER #1,2:CLS#1:WINDOW#0,1,40,14,25
:PAPER 3:CLS
700 FOR INC=0 TO 400 STEP 100:X=0:
FOR Y=192 TO 202:MOVE X+INC,Y:DRAW
R 200-(2*X),0,3:X=X+10:NEXT Y:NEXT
 INC
710 X=180:Z=0:FOR Y=100 TO 300:MOV
E X-Z,Y:DRAWR 400+2*Z,0,1:DRAWR 50
+(0.2*Z),10+(0.1*Z):Z=Z-1:NEXT Y
720 MOVE 180,100:DRAWR 400,0,0:DRA
WR -200,204:DRAWR -200,-204:MOVE 5
80,100:DRAWR 50,10:DRAW 380,304:FO
R y=100 TO 140:MOVE 360,y:DRAWR 40
,0,0:NEXT y:DRAWR 10,5:DRAW 400,10
0:MOVE 360,140:DRAWR 10,5:DRAWR 40
,0
730 PEN 0:LOCATE 1,8:PRINT"Vous et
es devant l'entree de la pyramide"
:LOCATE 1,9:INPUT"Y entrez-vous (O
/N) ";REP$:REP$=UPPER$(LEFT$(REP$,
1)):IF REP$="N" THEN PRINT"Vous n'
etes qu'un peureux,au revoir !..":
END:ELSE IF REP$<>"O" THEN END
740 LOCATE 1,10:PRINT"C'est de la
folie mais vous avez raison!"
750 REM
760 REM * CREATION DU TERRAIN *
770 REM
780 DIM SA(100),PO(100,3),PH$(7)
790 RESTORE 2640:FOR INC=1 TO 100:
READ SA(INC):READ PO(INC,0):READ P
O(INC,2):READ PO(INC,1):READ PO(IN
C,3):NEXT INC:RESTORE 3690:FOR INC
=0 TO 7:READ PH$(INC):NEXT INC
800 PV=1000:SC=0:PS=96:DR$="NORD":
VU=0:RANDOMIZE(TIME)
810 REM
820 REM ** DEBUT DE LA PARTIE **
830 REM
840 TSTG=0:WHILE TSTG=0
850 GOSUB 1860:'=> DESSIN PIECE
860 GOSUB 2410:'==> RENCONTRE
870 TST=0:WHILE TST=0:GOSUB 2340:G
OSUB 2580:WEND:' ENTREE COMMANDE
880 COMM=VAL(MID$(COMMANDE$,3))
890 ON COMM GOSUB 940,1070,1190,12
70,1390,1460,1520,1580,1660,1740
900 WEND
910 REM
920 ' * SP COMMANDE AV(ANCE) *
930 REM
940 IF DR$="NORD" THEN VU=0 ELSE I
F DR$="SUD" THEN VU=2 ELSE IF DR$=
"EST" THEN VU=1 ELSE IF DR$="OUEST
" THEN VU=3
950 IF SA(PS)=3 THEN GOSUB 4200:RE
M ===> S/P CHUTE DANS LA FOSSE
960 IF PO(PS,VU)=0 THEN LOCATE#1,1
,4:PEN#1,3:PRINT#1,"Desole,il n'y
a pas de porte devant vous":FOR TE
MPS=1 TO 500:NEXT:RETURN
970 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=0 THEN P
S=PS-10:RETURN
980 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=1 THEN P
S=PS+1:RETURN
990 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=2 THEN P
S=PS+10:RETURN
1000 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=3 THEN
PS=PS-1:RETURN
1010 IF PO(PS,VU)=2 THEN GOSUB 215
0:RETURN
1020 IF PO(PS,VU)=3 AND TRESOR=1 T
HEN GOSUB 4120:END:ELSE IF PO(PS,V
U)=3 AND TRESOR=0 THEN SOUND 1,428
,25,15:LOCATE#1,1,4:PEN#1,3:PRINT#
1,"Ne partez pas sans le masque!":
FOR TEMPS=1 TO 500:NEXT:RETURN
1030 RETURN
1040 REM
1050 '* SP COMMANDE DR(OITE) *
1060 REM
1070 IF DR$="NORD" THEN VU=1:DR$="
EST":ELSE IF DR$="SUD" THEN VU=3:D
R$="OUEST":ELSE IF DR$="EST" THEN
VU=2:DR$="SUD":ELSE IF DR$="OUEST"
 THEN VU=0:DR$="NORD"
1080 IF PO(PS,VU)=0 THEN LOCATE#1,
1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"Desole,il n'y
 a pas de porte a droite":FOR TEMP
S=1 TO 500:NEXT:RETURN
1090 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=0 THEN
PS=PS-10:RETURN
1100 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=1 THEN
PS=PS+1:RETURN
1110 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=2 THEN
PS=PS+10:RETURN
1120 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=3 THEN
PS=PS-1:RETURN
1130 IF PO(PS,VU)=2 THEN CLS:GOSUB
 1870:LOCATE#1,33,1:PRINT#1,DR$:GO
SUB 2150:RETURN
1140 IF PO(PS,VU)=3 AND TRESOR=1 T
HEN GOSUB 4120 ELSE IF PO(PS,VU)=3
 AND TRESOR=0 THEN SOUND 1,428,25,
15:LOCATE#1,1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"N
e partez pas sans le masque!":FOR
TEMPS=1 TO 500:NEXT:RETURN
1150 RETURN
1160 REM
1170 'SP COMMANDE DT(DEMI-TOUR)
1180 REM
1190 IF DR$="NORD" THEN DR$="SUD":
RETURN
1200 IF DR$="SUD" THEN DR$="NORD":
RETURN
1210 IF DR$="EST" THEN DR$="OUEST"
:RETURN
1220 IF DR$="OUEST" THEN DR$="EST"
:RETURN
1230 RETURN
1240 REM
1250 '* SP COMMANDE GA(UCHE) *
1260 REM
1270 IF DR$="NORD" THEN VU=3:DR$="
OUEST":ELSE IF DR$="SUD" THEN VU=1
:DR$="EST":ELSE IF DR$="EST" THEN
VU=0:DR$="NORD":ELSE IF DR$="OUEST
" THEN VU=2:DR$="SUD"
1280 IF PO(PS,VU)=0 THEN LOCATE#1,
1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"Desole,il n'y
 a pas de porte a gauche":FOR TEMP
S=1 TO 500:NEXT:RETURN
1290 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=0 THEN
PS=PS-10:RETURN
1300 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=1 THEN
PS=PS+1:RETURN
1310 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=2 THEN
PS=PS+10:RETURN
1320 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=3 THEN
PS=PS-1:RETURN
1330 IF PO(PS,VU)=2 THEN CLS:GOSUB
 1870:LOCATE#1,33,1:PRINT#1,DR$:GO
SUB 2150:RETURN
1340 IF PO(PS,VU)=3 AND TRESOR=1 T
HEN GOSUB 4120 ELSE IF PO(PS,VU)=3
 AND TRESOR=0 THEN SOUND 1,428,25,
15:LOCATE#1,1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"N
e partez pas sans le masque!":FOR
TEMPS=1 TO 500:NEXT:RETURN
1350 RETURN
1360 REM
1370 '* SP PM(PRENDRE LE MASQUE)
1380 REM
1390 IF SA(PS)<>6 THEN LOCATE#1,1,
4:PEN#1,3:PRINT#1,"Je ne vois pas
de masque ici...":WHILE INKEY$="":
WEND:RETURN
1400 IF SA(PS)=6 AND TRESOR=1 THEN
 LOCATE#1,1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"Vou
s l'avez deja !":FOR TPS=1 TO 700:
NEXT TPS:RETURN
1410 IF SA(PS)=6 AND TRESOR=0 THEN
 GOSUB 4340:SOUND 1,428,10:LOCATE#
1,1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"Bravo !Vous
 avez le masque !":TRESOR=1:FOR TE
MPS=1 TO 1000:NEXT:RETURN
1420 RETURN
1430 REM
1440 'SP  PP(PRENDRE LE PANIER)
1450 REM
1460 IF SA(PS)<>2 THEN LOCATE#1,1,
4:PEN#1,3:PRINT#1,"Je ne vois pas
de panier ici...":WHILE INKEY$="":
WEND:RETURN
1470 IF SA(PS)=2 THEN LOCATE 20,18
:PEN 0:PRINT CHR$(223);CHR$(224):S
OUND 1,428,10:LOCATE#1,1,4:PEN#1,3
:PRINT#1,"Humm !C'etait bien bon !
":GN=INT((RND(1)*20)+30):PV=PV+GN:
SA(PS)=0:LOCATE#1,1,1:PRINT#1,"Ene
rgie :";PV:FOR TP=1 TO 700:NEXT:RE
TURN
1480 RETURN
1490 REM
1500 'SP  PS(PRENDRE LE SAC)
1510 REM
1520 IF SA(PS)<>7 THEN LOCATE#1,1,
4:PEN#1,3:PRINT#1,"Je ne vois pas
de sac ici...":WHILE INKEY$="":WEN
D:RETURN
1530 IF SA(PS)=7 THEN LOCATE 20,18
:PEN 0:PRINT CHR$(247):LOCATE 20,1
9:PRINT CHR$(248):LOCATE#1,1,4:PEN
#1,3:PRINT#1,"Excelent pour les fi
nances !":GN=INT((RND(1)*20)+30):S
C=SC+GN:SA(PS)=0:LOCATE#1,17,1:PRI
NT#1,"Score :";SC:FOR TEMPS=1 TO 7
00:NEXT:RETURN
1540 RETURN
1550 REM
1560 'SP QD(QUART DE TOUR DROITE)
1570 REM
1580 IF DR$="NORD" THEN DR$="EST":
RETURN
1590 IF DR$="EST" THEN DR$="SUD":R
ETURN
1600 IF DR$="SUD" THEN DR$="OUEST"
:RETURN
1610 IF DR$="OUEST" THEN DR$="NORD
":RETURN
1620 RETURN
1630 REM
1640 'SP QG(QUART DE TOUR GAUCHE)
1650 REM
1660 IF DR$="NORD" THEN DR$="OUEST
":RETURN
1670 IF DR$="OUEST" THEN DR$="SUD"
:RETURN
1680 IF DR$="SUD" THEN DR$="EST":R
ETURN
1690 IF DR$="EST" THEN DR$="NORD":
RETURN
1700 RETURN
1710 REM
1720 'SP COMMANDE SA(UTER)
1730 REM
1740 IF DR$="NORD" THEN VU=0 ELSE
IF DR$="SUD" THEN VU=2 ELSE IF DR$
="EST" THEN VU=1 ELSE IF DR$="OUES
T" THEN VU=3
1750 IF PO(PS,VU)=0 THEN LOCATE#1,
1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"Desole,il n'y
 a pas de porte devant vous":WHILE
 INKEY$="":WEND:RETURN
1760 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=0 THEN
PS=PS-10:RETURN
1770 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=1 THEN
PS=PS+1:RETURN
1780 IF PO(PS,VU)=1 AND VU=2 THEN
PS=PS+10:RETURN
1790 IF PO(PS,VU)=1'AND VU=3 THEN
PS=PS-1:RETURN
1800 IF PO(PS,VU)=2 THEN GOSUB 215
0:RETURN
1810 IF PO(PS,VU)=3 AND TRESOR=1 T
HEN GOSUB 4120 ELSE IF PO(PS,VU)=3
 AND TRESOR=0 THEN SOUND 1,428,25,
15:LOCATE#1,1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"N
e partez pas sans le masque!":WHIL
E INKEY$="":WEND:RETURN
1820 RETURN
1830 REM
1840 'SP DESSIN DE LA PIECE
1850 REM
1860 MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,
6:INK 3,24:BORDER 0:WINDOW#0,1,40,
1,20:WINDOW#1,1,40,21,25:PAPER#0,0
:CLS#0:PAPER#1,0:CLS#1
1870 MOVE 0,92:DRAWR 200,80,1:DRAW
R 240,0:DRAWR 200,-80:MOVE 638,92:
DRAWR 0,288:MOVE 0,92:DRAWR 0,288
1880 MOVE 0,380:DRAWR 200,-80,1:DR
AWR 240,0:DRAWR 200,80
1890 MOVE 148,320:DRAWR 346,0,1:MO
VE 78,350:DRAWR 484,0:MOVE 4,380:D
RAWR 634,0
1900 MOVE 258,300:DRAW 160,380:MOV
E 318,300:DRAW 318,380:MOVE 378,30
0:DRAW 476,380
1910 MOVE 148,150:DRAWR 346,0,1:MO
VE 78,122:DRAWR 484,0:MOVE 4,92:DR
AWR 634,0
1920 MOVE 258,170:DRAW 160,92:MOVE
 318,170:DRAW 318,92:MOVE 378,170:
DRAW 476,92
1930 MOVE 198,172:DRAWR 0,128:MOVE
 442,172:DRAWR 0,128:LOCATE 18,11:
PEN 2:PRINT CHR$(202):LOCATE 18,12
:PEN 3:PRINT CHR$(214):LOCATE 24,1
1:PRINT CHR$(215):LOCATE 24,12:PRI
NT CHR$(216)
1940 LOCATE 15,8:PEN 2:PRINT CHR$(
212);CHR$(213):LOCATE 19,8:PEN 3:P
RINT CHR$(217);CHR$(217):LOCATE 23
,8:PEN 2:PRINT CHR$(202):LOCATE 23
,9:PEN 3:PRINT CHR$(214):LOCATE 25
,8:PEN 2:PRINT CHR$(212);CHR$(213)
1950 LOCATE 26,11:PEN 3:PRINT CHR$
(217);CHR$(217):LOCATE 15,11:PRINT
 CHR$(215):LOCATE 15,12:PRINT CHR$
(216)
1960 IF DR$="NORD"THEN VU=0
1970 IF DR$="SUD"THEN VU=2
1980 IF DR$="EST"THEN VU=1
1990 IF DR$="OUEST"THEN VU=3
2000 IF PO(PS,VU)=1 THEN MOVE 298,
172:DRAWR 0,80,1:DRAWR 44,0:DRAWR
0,-80:MOVE 298,172:DRAWR 10,10:DRA
WR 0,70
```

Suite page 19

BON PLAN

BIG BAND : LE PLAN



AUJOURD'HUI, LE PLAN DE BIG BAND, L'OEUVRE DU CHEF.

DEMAIN, DÈS L'AUBE...

Ladies et Seigneurs, good morning ! ! Merci, merci les petits agneaux, vous m'avez gâté ! Si, si ! Je demandais du frais et du bien croquant, du neuf et du bien tendre, et vous m'avez servi :

- un plan complet de **BACTRON,** de la part de TATOUD Roger,
- une solution complète du **PACTE,** envoyée par CATHEBRAS Bruno et BARD André
- un plan et une solution de **SAPIENS,** par DANLOS Matthieu.

Et si par hasard, j'avais encore un petit creux, il y aurait des indications et le cheminement utile du labyrinthe de **SABRE WULF,** calligraphié par Xavier TSCHAMBER, ainsi que la traduction du paragraphe 26 du bréviaire de la **GESTE D'ARTILLAC** du sieur VRILLEAU Laurent.

C'est bien, c'est bien les petits gars, je savais qu'on pouvait compter sur vous. Ça devrait bien en aider quelques-uns, quand on les passera. Je l'savais, je l'savais que vous aviez du bon sang, 100% aventurier dans les veines et c'est pas les microcéphales, les agités de la manette, qui vont venir nous casser les métacarpes ! Sinon, on s'y met, et on tire sur TOUT ce qui bouge ! ! BON DIEU, les gars ! On va se faire un CARTON du tonnerre ! ! ! PRENEZ VOS GRENADES, A MON COMMANDEMENT, UN, DEUX... Euh... excusez-moi, je me suis un tantinet laissé emporter... j'ai même failli oublier le malheureux, qui, depuis 3 semaines, hurle devant le précipice de FWE ! Si par hasard, il posait une bûche pour le passer, ce précipice (PUT LOG ACROSS CHASM), tu crois pas qu'il cesserait ses vagissements d'écorché ? Et, si de plus, il se servait de l'ascenseur-dragon pour l'autre précipice, tu crois qu'il cesserait de me vriller les tympans avec ses borborygmes déplacés ?

C'est comme l'appel au secours de Bruno et André, qui sont bloqués derrière le camion et qui se demandent comment entrer chez le directeur de prison, dans "TOP SECRET", tu crois qu'un SEIGNEUR ou une LADY pourra les aider ?

Moi, je sais bien, que cet appel déchirant ne restera pas sans réponse car vous êtes toujours prêts à mouiller une boîte de Kleenex, quand il s'agit d'une bonne cause ! Et je réponds à ces Braves : confiance !, vous êtes peut-être dans la mouscaille, mais les Ladies et Seigneurs vont vous faire faire un grand splash en avant !

Y'a aussi celui qui demande des vies infinies pour **COMMANDO.** Sachez, jeune assassin, que je ne mâche pas de cette viande là, moi ! Et, que je ne passerai jamais une telle chose dans mes colonnes. Si des confrères d'un HHHHebdo voisin, l'ont fait dans leur numéro 163, c'est leur problème ! (Vies infinies, vies infinies, et pourquoi pas "tricher" pendant qu'on y est !").

Avant de nous quitter, ce qui est toujours un déchirement pour votre chef chéri, comme vous avez fait très fort cette semaine, Votre Ineffable Douceur, moi-même, vous offre une exclusivité MONDIALE ! ! ! Si, si ! Le plan d'un jeu qui n'est même pas encore sorti, mais dont nous avons fait déjà une critique chaleureuse.Il s'agit du plan de "BIG BAND".

Comme dab, tout n'y est pas, mais il se complètera rapidement et se révélera vite indispensable. Vous pourrez le calquer, le biffer, le rayer, le barbouiller, le copier, le recopier, le colorier, le gribouiller, le massacrer, bref, le remplir comme bon vous semble, puisqu'il est à vous !

QU'EST-CE QU'ON DIT ? ?... Non ! Pas : ENCORE ! ! Bandes d'Insatiables ! C'est "merci" qu'on dit. Et je vous réponds, Y'A PAS DE KWAH !

Allez, c'est l'heure. Ladies et Seigneurs, amusez-vous bien, prenez du bontemps, car demain, dès l'aube...

BON PLAN

Bonjour CHEF.
Je vous fais parvenir quelques solutions de VERA CRUZ suite aux vôtres (parues dans le numéro 6).
Elles se composent essentiellement de DEPOSITIONS et de quelques indices supplémentaires. J'espère que cela apaisera la faim des lecteurs !
MERCI CHEF.

ABDOULAH Hocine - né le 23.4.55 à MEKNES (Maroc) - sans domicile fixe ni profession.
- "Je reconnais que je fournissais un peu d'héroïne à Vera mais si vous oubliez ça je peux peut être vous renseigner. Elle faisait le tapin pour un nommé ZIEGLER Philibert que l'on n'a pas revu depuis la mort de Véra. Paraît qu'il a peur de se faire descendre par un nommé BLANC. J'en sais pas plus."

ORIG PREF LYON
DEST GIE ST ETIENNE

BMW 9111 CD 69
BLANC PHILIPPE
32 PL DES TERRAUX
LYON 69

- AIDE : domicile de Habdoulah Hocine dit le FRISE
BAR DES PEUPLIERS ST-ETIENNE

OBJETS A PHOTOGRAPHIER :
Fil de coton noir (dans la main gauche de Véra) - la douille a côté du fauteuil - le pistolet - le carnet d'adresses dans le sac à main (photographier 2 fois) - la lettre - le bouton de chemise - les cigarettes - la boîte d'allumettes - le cendrier - le sac à main - les traces de piqûres au bras gauche...

DUPLAT Simone - née le 21.4.51 à ST-ETIENNE - concierge de la résidence du Forez rue Bergson à ST-ETIENNE 42.
"Le 5.10.85. je suis rentrée chez moi vers 23hOO environ. Dans le hall, j'ai croisé deux hommes qui descendaient les escaliers en courant et qui sont montés dans une BMW dont les premiers chiffres sont 9111". "L'un des hommes était brun et portait une moustache épaisse. J'ai mal vu le second."

BLANC Philippe - né le 21.7.62 à CLERMONT-FERRAND 63 - demeurant 32 pl. des Terreaux à LYON 69. "Je n'ai rien à voir avec la mort de Véra Cruz. Je ne la connaissais même pas. De toute façon je ne déclarerai rien tant que vous n'aurez pas plus d'éléments."

DELROCHE Hubert - né le 21.4.30 à LYON - bijoutier - demeurant Place du peuple à ST-ETIENNE. " J'ai fréquenté Melle Véra assez assidûment, mais depuis l'assassinat de ma femme je ne l'ai pas revue. "Personnellement, j'ai été braqué le 2.10.85, par trois hommes dont l'un a abattu ma femme qui tentait d'appeler à l'aide. Les malfaiteurs ont pris la fuite. C'est le commissariat de ST-ETIENNE qui s'occupe de ça."

MARTIN Nestor - né le 30.02.37 à LYON demeurant résidence du Forez, rue Bergson à ST-ETIENNE. "Je suis le voisin de palier de Melle CRUZ que je connaissais peu. Le 5.10.85 vers 22h30 j'ai entendu un claquement venant de son appartement mais sur le moment je n'ai pas réalisé qu'il s'agissait d'un coup de feu. Je me souviens avoir entendu prononcer le diminutif Phil".

HALLE OF FRIME

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez ! Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héraut qui vous parle. Proclamation du château : en ce jour de l'an de grâce 1986, et par ordre de notre illustrissime et vénéré chef, sont intronisés à la condition de Seigneur de l'Aventure et entrent dans le fief "HALLE OF FRIME", les ci-devant Seigneurs :

- DEWILLE Eric (pourquoi ses parents ne l'ont-ils pas appelé Dare, comme le fameux super héros ? ? ?), 53 rue RIQUET, 75019 PARIS.
A résolu : **MINSHADOW.**

- SCHMITT Didier, 1, rue du Poitou, 29000 QUIMPER.
A résolu : **HACKER** (version cassette). La solution, déjà publiée par d'éminents confrères, se fait en onze étapes et se termine, quand vous donnez un message complet au FBI. Comme récompense, vous avez alors droit à votre nom dans le Journal... comme Didier ! !

- PIECHOCKI Laurent, 8, Impasse Bellevue, 57980 TENTELING. Tél. : (16) 87 02 53 21.
A résolu : **NEXOR.**

- GODON Alain, 33, rue barjot (ça existe ?), 49300 CHOLET. Nous a communiqué la noitulos de **MARS** (tiens, j'ai dû inverser quelque chose, là ?), accommodée de succulents commentaires, qui nous ont fort divertis ! On a vraiment bien ri, GODON !

- CATHEBRAS Bruno et BARD André, 27, résidence les Gerbeaux, 91800 EPINAY/SENART. Tél. : (1) 60 47 09 04.
Ont résolu : **LE PACTE** (bravo ! !). **ORPHEE. LE MYSTERE DE KIKEKANKOI. L'ATTENTAT. SRAM. VERA CRUZ.**

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of frime" et contacter directement les fanatiques passionnés, comme vous, par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-contre. Toutes les semaines, nous publierons les noms et adresses des candidats élevés au rang de Seigneurs de l'Aventure. Leur boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
Tél. : ....

CROCOBOUTIQUES



CALCULS ACTUELS
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

ALPHASOFT

COMPTABILITE GENERALE
JUSQU'AU BILAN
750 frs TTC

40 Frs PORT PTT RECOMMANDE URGENT

UN EXCELLENT RAPPORT QUALITE / PRIX POUR
AMSTRAD PCW 8256 / 8512

255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél : 78 09 09 63

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique à consulter

Plusieurs centaines de logiciels en essai sur place

Possibilité de crédit

AMSTRAD

CPC 464 MC	2680
CPC 464 C	3980
CPC 6128 MC	3990
CPC 6128 C	5290
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEUR DISK DD1	1990
LECTEUR DISK FD1	1790
CRAYON OPTIQUE	290
SYNTH VOCALE	490
MODEM DIGITELEC	1490
SOURIS	690
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

JEUX

3D GRAND PRIX	89	139
5e AXE	169	185
AIRWOLF	89	125
ALIEN HIGHWAY	89	129
ASPHALT	94	129
BALLBLAZER	94	129
BATAILLE D'ANGL	109	190
BATMAN	89	133
BIGGLES	94	139
BILLY BANLIEUE	129	166
BOMB JACK	89	139
BOULDER DASH 3	99	159
CAULDRON II	89	119
COLOS CHESS 4	114	165
COMMANDO	89	139
COMPUTER 10 T 2	94	189
CONTAMINATION	109	190
CRAFTON ET XUNK	109	186
DAMBUSTER	99	145
DANDARE	99	129
DESERT FOX	89	139
DRAGON'S LAIR	89	139
EDEN BLUES	109	186
ELITE	139	210
EQUINOX	109	159
FAIRLIGHT	94	145
FLIGTER PILOT	89	129
GALVAN	89	139
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	109	129
GRAND PRIX 500cc	109	149
GREEN BERET	89	135
GUNFRIGHT	89	
HACKER	99	159
HEAVY ON MAGIC	94	165
HIGHLANDER	89	139
HIGHWAY ENCOUNTER	99	139
IMPOSSIBLE MISS	94	159
JACK THE NIPPER	89	119
JEUX SANS FR	89	139
KNIGHT GAMES	89	125
KNIGHT RAIDERS	89	135
KUNG FU MASTER	89	135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195	
L'HERITAGE	169	169
L'HERITAGE 2	129	169
LA GESTE D'ARTILLAC	239	239
LEADER BOARD	89	139
MACADAM BUMPER	119	169
MANDRAGORE	195	249
MARACAIBO	129	175
MARMAID MADNESS	89	139
MIAMI VICE	85	139
MINES DU ROI AQUANTUS	125	175
MISSION ELEVATOR	99	155
MOVIE	89	139
MUSIC SYSTEM	165	239
NEXOR	89	139
NEXUS	89	145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99	139
NODES OF YESOD	99	139
NOMAD	109	
PACIFIC	109	139
PAPERBOY	89	139
PING PONG	79	139
PSI 5 TC	95	
RAMBO	79	139
REBEL PLANET	89	139
RESCUE ON FRACTALUS	89	139
RETURN OF EXPL FIST	99	139
REVOLUTION	99	139
ROBBOT	109	169
ROOMTEN	89	139
SABOTEUR	89	139
SAI COMBAT	89	139
SAMANTHA FOX	89	139
SAPIENS	119	169
SCRABBLE	169	239
SCRAM	169	
SHOGUN	99	159
SILENT SERVICE	89	139
SKYFOX	95	139
SORCERY	89	129
SPACE SHUTTLE	99	139
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	125
SPY VS SPY	89	155
STREET HAWK	89	139
STRIKE FORCE HARRIER	95	129
TAU CETI	89	149
TEMPLE OF TERROR	89	139
THEATRE EUROPE	109	179
THEY SOLD A MILLION	89	139
THEY SOLD A MILLION 2	99	139
TLL	89	139
TOAD RUNNER	109	159
TOBRUCK	109	139
TOMAHAWK	89	139
TURBO ESPRIT	99	
V	89	139
WAY OF EXPLODIND FIST	85	179
WAY OF THE TIGER	89	139
WHO DARES WIN	89	139
WINTER GAMES	89	139
WORLD CUP CARNIVAL	99	149
XARQ	99	139
YE AR KUNG FU	89	139
ZOMBIE		159
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

AMSWORD	150	
D BASE 2		650
D.AM.S	290	390
DATAMAT		450
LORIGRAPH	210	340
MULTIPLAN		499
SUPERPAINT		390
TEXTOMAT		450
TURBO PASCAL		590
TURBO TOOLBOX		590
TURBO TUTOR		390
WORDSTAR POCKET		790

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ; **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________

Tél ____________________
Machine ____________________
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat lettre ☐ paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement
Pour toutes commandes inférieures à 250 F, particpation de 20 F au port
Désignation/Quantité/Prix ____________________
Total ____________________

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

L I M

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**



FRANCE® DISQUETTE

Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE
Revendeur THOMSON

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28



l'espace le plus micro de Paris !

Prix Club ! ! !

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél. 43.21.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. 42.96.93.95.
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

ESAT SOFTWARE

Ouverture d'un magasin spécialisé AMSTRAD.
Des prix extraordinaires pour une gamme de jeux incroyables.
Un programmeur à votre écoute.

55 - 57 rue du Tondu
33000 BORDEAUX
Tél. 56.96.35.23.

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

DES SOFTS POUR S'AMUSER



TARZAN
de MARTECH



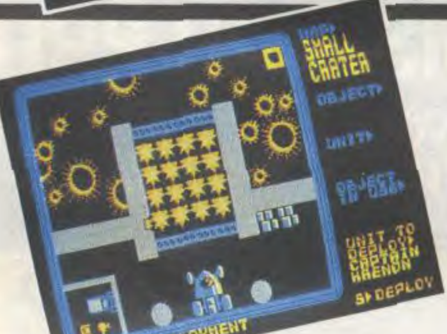
9/20

Notice	: 10.
Graphisme	: 10.
Animation	: 10.
Son/Bruitage	: 9.
Intérêt	: 9.
Originalité	: 9.
Qualité/Prix	: 9.

AAAAAAAAYAYOYAYOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO. Tarzan, ça n'est plus ce que c'était.

Quand j'étais petit, il y avait une expression que l'on utilisait à la récré de dix heures :TARZAN LA BANANE DANS LES MINES DE GRUYERE. Si les parents ont bien fait leur boulot, les mômes d'aujourd'hui doivent dire pareil. Vous pensez certainement que je vous dis cela parce que le titre de ce jeu est TARZAN ? Eh ! non, pas du tout. Ça n'a rien à voir. Tout comme ce jeu n'a rien à voir avec TARZAN. Quand on met Tarzan dans un jeu, on ne lui balance pas dans les pattes, et à chaque tableau, les mêmes petits obstacles ridicules, et mal animés. Cela finit par lasser et énerver. Or, Tarzan, ne s'énerve jamais. De plus, il se déplace habituellement de liane en liane. Ici ,il ne quitte pas le sol. Tarzan,c'est avant tout un AAAAAAYAYOOOOOOOYAYOOOOO ! de liane en liane. Ce jeu, présenté comme un jeu d'aventures, est en fait un simple jeu d'arcades. Une p'tite musique accompagne le parcours de Tarzan. Il évolue dans un labyrinthe, mais on ne voit à l'écran qu'une section droite. On devine de temps à autre un embranchement. Une seule chose me semble juste : le fouillis de végétation censé représenter la forêt vierge.
J'avais commencé avec la louable intention de sauver Lady Jane, parce que c'est le but du jeu. Abusé par un mode d'emploi aguicheur, déçu par le voyage, j'ai préféré me joindre à une bande de singes. Je les ai décidés à piller une bananeraie. Après, je les emmènerai dans les montagnes, au-delà des derniers arbres. Le vieux singe Nikita m'a parlé de mines de gruyère...

REBELSTAR
de FIREBIRD



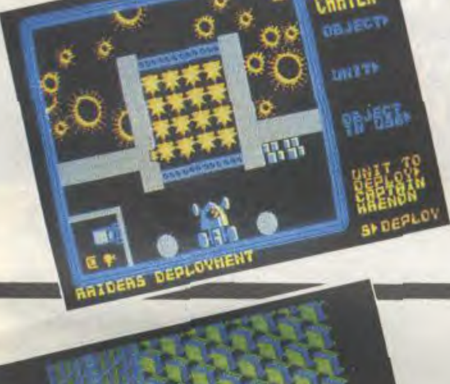
11/20

Notice	: 12
Graphisme	: 15
Animation	: 8
Son/Bruitage	: 8
Intérêt	: 12
Originalité	: 11
Qualité/Prix	: 12

Un logiciel pas très original, mais un décor bien fait et intéressant à explorer.

La notice m'avait prévenu : REBELSTAR se veut un jeu différent de tous les autres. La lutte se fera entre la vie et la mort, et sans compromissions. Soit vous détruisez la base lunaire DELTA, soit vous y laissez votre peau. Je ne sais pas pour vous, mais dans mon cas, ça sonne comme un vieux refrain.
Le jeu en lui-même m'a en fait plutôt laissé sur ma faim. Pour un combat mortel c'est peu palpitant... Du haut de votre centimètre et demi et vêtu de votre costume uni bleu ciel de la tête au pied, vous explorez la base et ses alentours pour trouver des armes, de la nourriture, des boucliers, enfin tout l'équipement habituel que vous avez comme d'habitude oublié à la maison ! Une fois équipé, vous affrontez les robots qui protègent l'ordinateur central...
A défaut de votre vie, que peut-on sauver de ce programme ? Les graphismes surtout, qui, sans être géniaux, sont assez sympathiques. La région à explorer ensuite, d'une bonne taille et au contenu assez riche. L'animation, par contre, est saccadée en diable et le scrolling se fait à grands coups de hachoir. Les combats ne sont pas variés et les bruitages sont trop discrets. En chargeant la face B du logiciel vous pouvez jouez à deux, assaillant contre robot, ce qui a le mérite de rendre le jeu un peu plus animé et excitant. Le scénario est effectivement si original que, à première vue, j'aurais du mal à citer plus de 126 jeux basés sur la même histoire...

SEPULCRI
de REAKTOR



12/20

Notice	: 13
Graphisme	: 14
Animation	: 13
Son/Bruitage	: 11
Intérêt	: 12
Originalité	: 8
Qualité/Prix	: 13

Un soft bien fait mais avec un air de "déjà vu" (ALIEN 8, KNIGHT LORE). Pas vraiment novateur.

Nous sommes en l'an 2075 et, pour éviter tout risque d'attaque nucléaire, un supersatellite de défense a été placé en orbite autour de la Terre. Un ordinateur très puissant est chargé de gérer toutes les fonctions dudit satellite. Malheureusement il semblerait que des malfonctions, dues à une mauvaise programmation donnent à cet ordinateur un comportement pour le moins inquiétant. On craint que le satellite puisse provoquer un cataclysme nucléaire alors qu'il a été conçu... pour le prévenir.
A cet effet a été fabriqué un robot hyper miniaturisé qui pourra se faufiler dans les entrailles de l'ordinateur pour réparer le mal. Vous dirigez donc, à l'aide du clavier ou du joystick, un petit robot à l'allure sympathique dans un dédale de circuits imprimés (plus de 250 salles !) à l'agencement très complexe. La représentation des lieux en 3 dimensions étant assez bien rendue, les couleurs n'agressent pas les yeux. L'animation est sans sautes et les déplacements du robot bien réalisés, (seuls les bonds demandent une petite période d'adaptation). Côté bruitage ce n'est pas très délirant, la musique d'introduction au jeu est à peu près correcte, mais lassante. Au bout du compte, il vous faudra beaucoup de temps et de patience pour récupérer les quelques 50 "puces" défectueuses dans un décor hostile où de nombreux ennemis sauront empêcher votre progression. Chaque pièce est un petit casse-tête pour atteindre des issues qui paraissent inaccessibles.
Le "plus" de ce soft est la possibilité de faire des "hard-copy" des salles que vous traversez (pratique pour les plans !). Voilà un jeu assez bien réalisé dans l'ensemble, à réserver aux inconditionnels des ARCADES-AVENTURES.

RETURN TO OZ
d'US GOLD



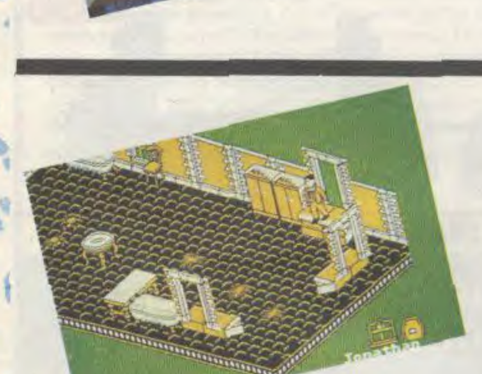
11/20

Notice	: 13
Graphisme	: 9
Animation	: 13
Son/Bruitage	: /
Intérêt	: 10
Originalité	: 11
Qualité/Prix	: 10

Un des plus mauvais jeux d'aventure connu à ce jour. Pour mordus uniquement

- COT COT CODEK ?
- COT !
Avez-vous déjà essayé de discuter avec une poule, cette délicieuse bête à plumes ? Difficile hein ? Quoi ? Vous n'en avez rien à faire ? Bon, moi je disais ça parce qu' avec RETURN TO OZ vous pouvez philosopher avec votre animal favori. Souvenez-vous du monde merveilleux d'Oz, dans le film de Walter Murch produit par Disney, que vous êtes allé contempler avec votre petite sœur. Comme on vous aime bien, on s'est dit que cela vous ferait plaisir de savoir qu'un jeu a été adapté du film pour votre micro chéri.
En partant de votre Kansas natal, vous devez donc retrouver le chemin du pays d'Oz et débusquer tous vos amis (Tik-Tak, le lion couard, l'épouvantail...), qui, une fois de plus, sont dans une mélasse pas possible. Bonne chance, car vous aurez du mal à les reconnaître tant le graphisme est médiocre. Quant à la musique, elle brille par son absence. Pas le moindre petit bruitage à se mettre sous la dent. Pourtant c'est souvent un élément essentiel des productions Disney, et, quand on sait que le metteur en scène du film dont est tiré le logiciel est l'un des plus grands spécialistes du son à Hollywood : dur... Heureusement, votre connaissance de la langue de Shakespeare ne sera pas éprouvée car les concepteurs ont mis à votre disposition un menu où l'on retrouve tous les classiques de ce genre d'aventure : regarder, chercher, parler... L'utilisation est très simple. On choisit l' action désirée avec la barre d'espace et on valide avec return. Evidemment cela restreint votre champ de possibilité, mais après tout, on n'a rien sans rien.
Malgré cette bonne initiative, ce jeu manque singulièrement d'intéret. Dommage, le film était si bon...

NOSFERATU
de DESIGN DESIGN



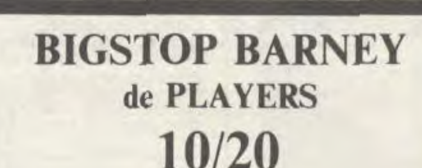
13/20

Notice	: 12
Graphisme	: 14
Animation	: 14
Son/Bruitage	: 12
Intérêt	: 13
Originalité	: 12
Qualité/Prix	: 13

Un Knight Lore-Alien 8 de plus. Mais les graphismes, les couleurs restituent une atmosphère délicieusement angoissante. NOSFERATU en a le sang à la bouche. SLURP !

LE DOUZIEME COUP DE MINUIT VIENT DE RETENTIR, plus que quelques heures avant l'aube. De longs frissons parcourent votre échine et vous maudissez le jour où, pauvre inconscient, vous avez introduit dans votre Amstrad la cassette du logiciel portant le nom maudit de NOSFERATU Prince de la Nuit. Depuis vous vivez des instants terribles, perdu dans la demeure du terrible vampire et de ses créatures diaboliques. Chaque nouvelle pièce vous apporte son lot d'apparitions lugubres : hideuses araignées qui, à chaque contact, absorbent une part de votre énergie, chauves-souris assoiffées qui se précipitent sur vous, pour s'abreuver de votre sang. Dans ce jeu style Alien 8, entrez donc dans la peau d'un chasseur de vampire. Dans une première partie vous êtes coincé dans le château du comte, et vous devez résister aux assauts des monstres précités. Le graphisme des pièces est très fouillé, les couleurs soigneusement choisies restituent l'atmosphère angoissante des meilleures histoires de terreur. Crucifix, lampes à pétrole, tous les gimmicks du genre sont présents, à vous de les utiliser à bon escient pour sortir de la demeure avant le lever du soleil. Ensuite il vous faudra poursuivre le vampire dans la cité, avec l'aide de Lucy votre fiancée et du professeur Van Helsing. Sa soif de sang attirera irrésistiblement NOSFERATU vers Lucy, il faudra alors le retenir jusqu'à l'aube (si vous connaissez vos classiques vous saurez bien comment) : les rayons du soleil le réduiront en cendres. Amen.

BIGSTOP BARNEY
de PLAYERS



10/20

Notice	: 16
Graphisme	: 7
Animation	: 10
Son/Bruitage	: 7
Intérêt	: 7
Originalité	: 11
Qualité/Prix	: 14

Un jeu quelconque mais à un prix correct. Bravo pour la notice en trois langues.

Un clown doit savoir tout faire, il est acteur, musicien, comique, acrobate mais aussi cascadeur.
Roulements de tambours et monsieur Loyal annonce l'arrivée de BARNEY qui entre sur la piste sous les applaudissements du public.
- Ce soir BARNEY va affronter la mort à quatre reprises dans des épreuves plus difficiles les unes que les autres. Nouvelle ovation du public et le clown se prépare pour son premier numéro. Les projecteurs s'éteignent et seul un faisceau de lumière enveloppe BARNEY qui avance sur une corde de 100 mètres tendue au dessus de la piste. Son agilité sera mise à contribution, car il doit éviter, en faisant des sauts périlleux, les chimpanzés qui avancent sur lui et éviter en même temps des cercles de feu. S'il réussit cette épreuve il passera à la suivante...
Que dire de ce jeu ? Le thème est original mais le reste ne suit pas. Les graphismes sont assez pauvres, l'animation un peu lente et les bruitages inexistants, mis à part une musique de présentation nulle.
Saluons tout de même la société PLAYERS qui commercialise ses softs à des prix équivalants ceux de MASTERTRONIC. Espérons que la qualité viendra, d'autant que la notice du jeu est complète et très bien traduite.
Il ést toujours désagréable d'être déçu par un soft que l'on a payé les yeux d'la tête, BIGTOP BARNEY ne vous apportera pas cette déception... Il n'est pas cher.

LA TELE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD



TUNER TÉLÉ 16 chaînes

Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

1.390F

PROMO

CPC 464 COULEUR +TUNER TÉLÉ 4.340F — CARTE BLANCHE pour cet achat 270F par mois

CPC 6128 COULEUR +TUNER TÉLÉ 5.340F — CARTE BLANCHE pour cet achat 330F par mois

LECTEURS	
-DD1-LECTEUR DISK........	1990
-FD1-2em LECTEUR DISK....	1590
-LECTEUR K7 AMSTRAD......	390

AUTRES PERIPHERIQUES	
-MP2-ADAPTATEUR PERITEL..	490
-CRAYON OPTIQUE COULEUR..	310
-RS232-INTERFACE SERIE...	590
-SYNTHE-VOCAL FRANCAIS	
-EN CASSETTE............	390
-EN DISKETTE............	490

JOYSTICK	
-JOYSTICK AMSTRAD........	155
-JOYSTICK STANDARD.......	140
-JOYSTICK COMPETITION....	220

PROMOTION AU CHOIX

35 F LA CASSETTE

JEUX CPC 464/664/6128	K7
-50.000 LIEUX S/MER.......	35
-AMIRAL GRAF SPEE.........	35
-AMSGOLF..................	35
-ATTAQUE ASTRALE..........	35
-ATTAQUE AU LASER.........	35
-AVENTURE CLASSIQUE.......	35
-BRISEURS ATOMES..........	35
-CATASTROPHES.............	35
-ENVAHISSEURS AU DELA.....	35
-EXOCET...................	35
-FAUCONS ESPACE...........	35
-FOOTBALL AMERICAIN.......	35
-FRED L'ELECTRONICIEN.....	35
-GOLF DE DINGUES..........	35
-JARDINS HANTES...........	35
-JEANNOT LE ROUGE.........	35
-LABYRINTHE DU SULTAN.....	35
-MANIC MINER..............	35
-MECANO DE LA CENTRALE....	35
-NOM CODE MAT.............	35
-OH MOMIE.................	35
-PESTE INTERSTELLAIRE.....	35
-POLICHINEL...............	35
-QUASIMODO................	35
-RAID SOUTERRAIN..........	35
-ROLAND A L'ABORDAGE......	35
-ROLAND A LASCAUX.........	35
-ROLAND EN FUITE..........	35
-ROLAND FAIT PETIT TROUS..	35
-ROLAND/DANS LE TEMPS.....	35
-ROLAND/OUBLIETTES........	35
-SNOOKER (BILLARD)........	35
-STARS COMMANDO...........	35
-STOCKMARKET..............	35
-TROISIEME DIMENSION......	35

EDUCATIFS CPC 464/6128	K7
-COURSE A LA BOUSSOLE.....	35
-HORLOGER 1...............	35
-HORLOGER 2...............	35
-LETTRES MAGIQUES.........	35
-NOMBRES MAGIQUES.........	35

UTILITAIRE FAMILLE	K7
-MINIFILE (FICHIER).......	35

99 F LA DISQUETTE

JEUX CPC 464/664/6128	DISK
-SPANERMAN................	99
-ROLAND A LASCAUX.........	99
-ROLAND /OUBLIETTES.......	99
-POLICHINEL...............	99
-ROLAND/PETITS TROUS......	99
-SNOOKER (BILLARD)........	99
-ROLAND A L'ABORDAGE......	99
-ROLAND EN FUITE..........	99
-GATE CRASHER.............	99
-VOYAGE FANTASTIQUE.......	99
-SUPER PIPELINE...........	99
-SCOUTS TOUJOURS PRETS....	99

AMSTRAD



ENCORE MOINS CHER !

CPC 464

MONO **2.190F** ~~2.390F~~ — COULEUR **3.390F** ~~3.590F~~

CPC 6128

MONO **3.390F** ~~3.590F~~ — COULEUR **4.490F** ~~4.760F~~

Garantie 1 an par AMSTRAD
Notice en français

PROMO

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

AMSTRAD DMP 2000



1.690F ~~1.990F~~ — CARTE BLANCHE pour cet achat 120 F par mois





PROMOTION DISQUETTE

35F par 10
30F par 20
29F par 30
28F par 50

Spectrum 128 K+2

1.690F

OKIMATE 20 COULEUR

CARTE BLANCHE pour cet achat 138 F par mois — 2.290 F

LOGICIELS PROFESSIONNELS PC 1512

GESTION PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-COMPTA LPC.............	1126	950
-COMPTABILITE SAARI......	2348	1980
-FACTURATION-STOCK FASSI.	2348	1980
-GESTION LPC-COMP/FAC/STK	4981	4200
-PAIE GIPSI.............	2348	1980
-SIDEKIK -UTILIT.BUREAU..	391	330

INTEGRES PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-DBASE 2 PC.............	1174	990
-EVOLUTION SUNSET (GEM)..	1174	990
-FRAMEWORK PREMIER.......	1174	990
-GEM DIARY..............	508	429
-GEM DRAW...............	1174	990
-GEM FONT EDITOR.........	1174	990
-GEM GRAPH..............	1174	990
-GEM WORDCHART...........	1174	990
-GEM WRITE..............	1174	990
-REFLEX -BASE DONNEES....	990	835
-SUPERCALC 3 -TABLEUR....	889	750
-WORDSTAR 1512..........	889	750

UTILITAIRES PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-GEM DRAW BUSINESS LIBRAR	508	429
-GEM FONT & DIVERS PACK..	508	429
-GEM PROGRAMMERS TOOLHIT.	2360	1990

ORDINATEURS PROFESSIONNELS

COMPATIBLES	TTC	HT
-PC 1512 SD COULEUR......	8171	6890
-PC 1512 SD MONOCHROME...	5926	4997
-PC 1512 DD COULEUR......	9713	8190
-PC 1512 DD MONOCHROME...	7459	6290
-PC 1512 HD 10 COULEUR...	12678	10690
-PC 1512 HD 10 MONOCHROME	10424	8790
-PC 1512 HD 20 COULEUR...	14101	11890

PC 1512 AMSTRAD PRO

VENEZ ESSAYER VOS PROGRAMMES COMPATIBLES PC

DÉMONSTRATION AU MAGASIN HYPER-CB

PC 1512 Lecteur disquette 360 Ko

PC 1512 SD
Ecran monochrome 4.997 F
Ecran couleur 6.890 F

PC 1512 DD
Ecran monochrome 6.290 F
Ecran couleur 8.190 F

Prix H.T.

Livre du PC 1512 99 F



PC 1512 Avec disques durs 10 et 20 Mo

PC 1512 HD10
Ecran monochrome 8.790 F
Ecran couleur 10.690 F

PC 1512 HD20
Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

DMP 3000 1.930 F
Prix H.T.

CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

MONOCHROME	/mois	COULEUR	/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512 HD 20	711 F	PC 1512 HD20	864 F

Disponible NOVEMBRE

Réservez-le dès maintenant

ORDINATEUR COMPLET

C'est un ordinateur complet, avec moniteur, unité centrale, clavier AZERTY, souris et logiciels d'exploitation (MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM, GEM PAINT et BASIC2).

16 BITS-8 MHZ-512 Ko

C'est un compatible basé sur le microprocesseur 16 bit 8086 tournant à 8 Mhz, avec 512 K de mémoire vive extensible à 640 K, disposant de 16 couleurs en version couleurs (16 tons de gris en version monochrome).

COMPATIBLE PC

La présence de la souris et de l'environnement GEM en fait un ordinateur convivial et graphique qui peut en outre utiliser tous les logiciels comptables (Lotus 123, Framework, Symphony, Flight Simulator, WORD, DBASE III, WORDSTAR, etc...).

LOGICIELS PROFESSIONNELS PCW 8256 & 8512

GESTION PCW AMSTRAD	
-ALIENOR (COMPTA LOGICYS)	1060
-ANALYSE FINANCE (LOGYS).	240
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS).	1280
-FACTUR.STOCK (LOGICYS)..	1760
-GESTION ASSOCIATION.....	1190
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS)	250
-NOSTRADABUR-ANALY.FINANC	490
-OPTICAISSE..............	790
-PAIE (LOGYS)...........	590

INTEGRES PCW AMSTRAD	
-ACT 1 (LOGICYS)........	810
-DR DRAW................	650
-DR GRAPH...............	650
-GESTION FICHIERS (LOGYS)	260
-POCKET BASE............	790
-POCKET CALC............	450
-POCKET WORDSTAR........	890
-YES YOU CAN (GENERATEUR)	1175

UTILITAIRES PCW AMSTRAD	
-C BASIC................	650
-TELE TUTOR CLAVIER......	490

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

MICRO APPLICATION PCW 8256 & 8512

-BIEN DEBUTER AVEC LE PCW	129
-LIVRE DU PCW AMSTRAD....	179

LIBRAIRIE DIVERSE	
-JETSAM (GESTION FICHIER)	129

JEUX DISQUETTES PCW 8256 & 8512

-3 D CLOCK CHESS (PCW)...	160
-AMSTRAMDAMES............	200
-BATMAN.................	190
-BRIDGE PLAYER...........	220
-CLASSIC INVADERS........	260
-COLOSSUS CHESS..........	210
-FAIRLIGHT..............	199
-FORCE 4-MISSION DETECTOR	199
-GRAPHO-BIORYTHMES.......	200
-LORD OF THE RINGS.......	280
-S.A.S..................	160
-TOMAHAWK...............	230

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8512 — **7690 F** — CARTE BLANCHE pour cet achat 462 F par mois

256K
LIVRE COMPLET AVEC
1 Unité centrale
1 Ecran monochrome
1 Lecteur disquette incorporé
1 Imprimante
1 Traitement de texte

CARTE BLANCHE pour cet achat 356 F par mois

4997F H.T. ou TTC 5926F

PCW 8256

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de 15 000F* A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

***15.000 F sur un compte à votre nom.**
Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.
Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'aux 15.000 F qui vous sont acquis).
Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6 % du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien.

***15.000 F disponibles immédiatement.**
Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris).
Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent :

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Code postal ____
Ville ____
Téléphone ____

H. 31.12.86

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication

183 rue Saint-Charles 75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Téléphone ____
Code postal ____
Ville ____

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 31.12.86

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

A CRÉDIT

Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CETELEM)
Montant de la commande ____ F
Nombre de mensualités ____ /mois
Versement comptant ____ F
☐ chèque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ____ + 30 F
+ 500 F ajouter ____ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande ____
+ ____
TOTAL GENERAL ____

IMAGE SCANNER

DART ELECTRONICS



Dart Electronic frappe très fort en mettant la digitalisation d'images à portée de toutes les bourses. Désormais, par le biais d'un CPC et d'une imprimante DMP2000, le monde des images numériques est aisément accessible.

La digitalisation, vous connaissez ? Vous n'allez pas me faire croire qu' une personne qui lit Amstradebdo chaque semaine ignore les techniques de traitement de l'image sur Amstrad. Ah ! vraiment, ça ne vous dit rien ? Bon, expliquons rapidement la chose. Digitaliser une image c'est la transférer d'un support à priori quelconque (photos, films...) dans la mémoire de l'ordinateur sous forme de codes numériques. Attendez ne partez pas, j'explique... Le procédé consiste à examiner tous les points d'une image et à mémoriser leur nature : ils peuvent être allumés ou éteints, respectivement 1 et 0 pour l'ordinateur. Ce dernier traite ces données en affichant un point pour chaque "1" rencontré et en laissant un espace pour les "0".Jusqu'à présent le procédé fonctionnait seulement à partir d'une image tirée d'un support vidéo, comme un magnétoscope ou une caméra. Les résultats obtenus sont superbes, mais à un prix exorbitant : 1500 francs au bas mot pour l'interface et le logiciel, sans compter, bien sûr, la source vidéo. Si votre père est PDG, c'est un super bon plan. Sinon, vos fins de mois risquent d'être difficiles... Mais que les fauchés ou les grippe-sous se rassurent !



Exemple de zoom sur une partie de l'écran. La correction ou le remplissage de l'image est réalisée pixel par pixel, le résultat, taille réelle, affiché en permanence en bas, à droite de l'écran.

IMAGE ECONOMIQUE

Dart Electronics, conscient de l'inflation galopante et de la baisse du pouvoir d'achat apporte la solution à nos problèmes financiers. Avec l'**IMAGE SCANNER** vous allez pouvoir transférer vos documents manuscrits, vos propres dessins et tout ce qui vous passe par la tête (non pas tout, restons corrects), dans la mémoire de votre Amstrad. Et vous pourrez bien évidemment y apporter toutes les modifications nécessaires. Tout cela pour la modique somme de 790 francs avec pour seul impératif la possession d'une imprimante DMP 2000 (à l'exclusion de toute autre). Une fois votre tire-lire brisée ou votre revendeur dévalisé, vous serez en possession d'un simple petit carton. Alors, c'est ça le fameux digitamachin-chose soit-disant génial ? Eh oui, c'est ça ! Délaissez le contenant pour la substantifique mœlle, et vous découvrirez d'un œil humide et d'une main fébrile l'objet de vos rêves les plus fous. Evidemment, ça n'a l'air de rien comme ça : une bête interface à connecter à l'arrière du CPC, une disquette (ou une cassette pour les possesseurs de 464) et une notice. Cette dernière est rédigée, en bel et bon Français , ça fait plaisir, mais elle est malheureusement incomplète, oubliant notamment de traiter le problème des réglages de l'imprimante. Enfin que voulez-vous, personne n'est parfait... Poursuivons plus loin nos investigations. En cherchant bien, on trouve un boîtier plastique bizarre, relié à l'interface... A quoi peut-il donc servir ? Voyons la notice. Ah, d'accord ! Il se connecte sur la tête de lecture de l'imprimante... Branchement du câble dans le port d'extension, très bien ! Il devrait y avoir un bouton de réglage de contraste sur l'interface, c'est bon, je l'ai repéré. Tout de suite un bon point à signaler : il y a au dos du boîtier une prise mâle qui vous permet de garder vos autres extensions connectées. Vous pourrez digitaliser avec le crayon optique dans la main droite, la souris dans la gauche, le synthétiseur vocal entre les oreilles et l'extension mémoire où vous voulez. Insérons maintenant le petit boîtier dans la tête de lecture. C'est là que les manœuvres délicates commencent : calmez votre impatience bien compréhensible : l'ajustement des deux lamelles dans la tête d'imprimante doit se faire avec délicatesse. Poussez le boîtier au maximum, mais avec douceur, c'est fragile ces petites choses là ! Ça y est, le bijou est prêt à l'emploi. Déjà ? Eh oui, c'est peut-être délicat, mais c'est pas compliqué, formidable !

AU COMMENCEMENT

Chargeons maintenant le logiciel : un écran vierge apparaît, avec en haut une liste d'options, (analyser, sauver, zoom...) Autant le savoir tout de suite : la notice ne vous éclairera que faiblement sur la marche à suivre. Le logiciel doit d'abord lire l'image (touche S, comme scanner). Bon, glissons une feuille dans l'imprimante. La double page de Playboy ? Non, trop grand (Dommage pas vrai ? Imaginez les illustrations que vous auriez eues avec l'article...) Prenons donc un beau dessin de ma petite sœur. Je règle le haut du papier juste sous la tête de lecture. Bien. Je ne fixe pas de marge à gauche et sélectionne le format de la page que je souhaite digitaliser : A4 (21x29.7). En fait, elle va être enregistrée en deux écrans séparés et à sauver indépendamment. Bon, c'est parti ! L'imprimante démarre normalement, presque comme au cours d'une utilisation classique, mais bien plus lentement. La tête parcourt chaque ligne de la feuille et l'écran affiche en même temps les points qu'il a reçus. Catastrophe, c'est tout noir ! Heureusement, il y a un bouton de réglage pour la sensibilité de la tête ! En tâtonnant un peu, on arrive à trouver un contraste acceptable. Un seul problème : chaque document nécessitant son réglage particulier, il devra être digitalisé deux fois, la première ne servant qu'à obtenir le meilleur contraste possible .

MONOCHROME DE STYLE

Voyons un peu le chef-d'oeuvre ! Hum, c'est un peu flou. Les magnifiques dégradés de couleur de ma petite sœur ressemblent surtout à un gros paquet noir... Bon, essayons un dessin en noir et blanc... Format A4, j'en ai pour un bon quart d'heure (7 minutes trente par écran). Le résultat stupéfie par sa qualité ! Le dessin ressort bien, avec une netteté saisissante... Dernier essai, la même image en rajoutant du texte. Mouais... Le dessin rend bien, mais pour lire le texte il va falloir s'accrocher... A moins que... Bon sang, mais c'est bien sûr ! On va se servir des utilitaires que DART à mis dans son logiciel. Le programme DARTSCAN possède en effet de nombreuses fonctions de mise au point de l'image. Faisons une revue de détail :

En premier-lieu, se trouve la fonction (Z)OOM. Des petits détails à retoucher dans votre dessin ? OK, déplacez avec le curseur la petite fenêtre de cinq centimètres sur cinq qui s'affiche sur l'écran. Une fois sur la zone à modifier, appuyer sur (COPY). La reproduction de votre carré multiplié par quatre apparaît sur l'écran; vous travaillez pixel par pixel, en annulant les points en noir ou en colorant les blancs. L'ensemble fonctionne d'une manière très pratique et permet une réelle mise au point de l'image.

Autre fonction disponible, le déplacement d'une portion d'écran -(X)- dont vous déterminez la taille, vers une autre partie de l'image. Attention l'ancien contenu disparaît inexorablement.

Vous pouvez également faire scroller -(R)- une zone de votre choix sur elle-même. Ce scrolling peut se faire horizontalement ou verticalement. Concrètement, votre portion d'image va scroller en boucle jusqu'à ce que vous en ayez assez. L'effet stupéfie lors des essais, mais son utlité ne me semble pas évidente.

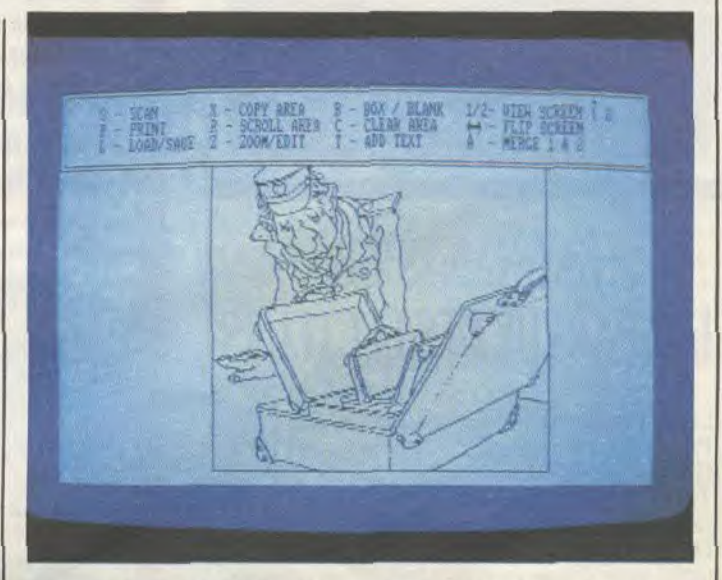
En appuyant sur -(B)-, vous obtiendrez l'effacement total de la zone que vous aurez délimitée. A l'inverse, la touche -(C)- provoque la disparition de tout ce qui n'est pas compris dans votre cadre.

La fonction -(T)- permet, quant à elle, d'insérer du texte sur l'écran.Dans la mesure du possible et vu les résultats médiocres donnés par la digitalisation de textes imprimés, cette solution est préférable.

Si vous voulez comme moi enregistrer une image de format A4, quelques changements interviennent. Votre page se divise en deux écrans distincts. Vous pouvez travailler sur les deux , mais sans disposer sur le numéro 2 (le 'bas' du format A4) des fonctions ZOOM et effacement hors du cadre. Une possibilité étonnante toutefois, la fusion des deux écrans. Le résultat donne généralement un beau fouillis...



L'interface se connecte sur le port d'extension et le boîtier sur la tête d'impression de l'imprimante.

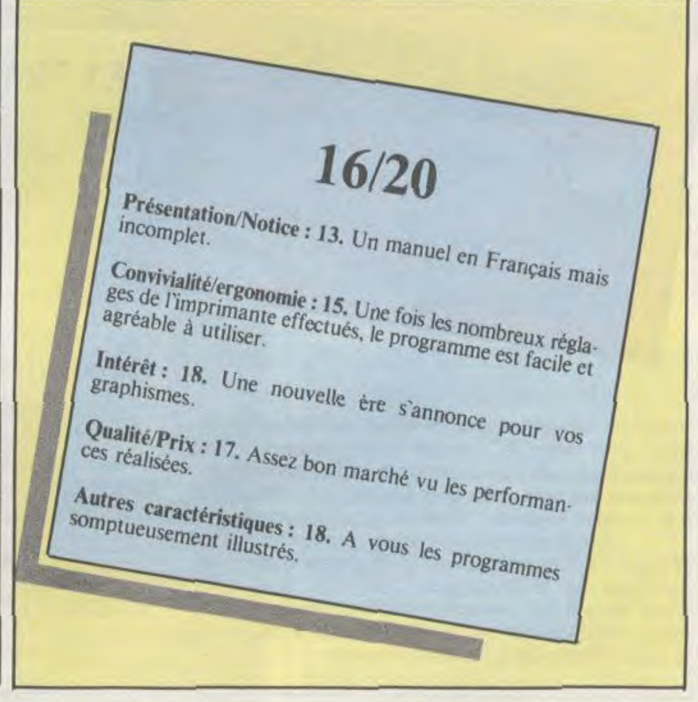


Digitalisation d'un dessin de BARBE, avec le menu des fonctions disponibles pour le modifier.

ET POUR FINIR

En vrac, pour finir, les autres possibilités : un renversement d'écran à 180°, l'impression de l'image travaillée en format écran simple ou A4 avec deux différentes densités possibles et sauvegarde-chargement des pages. Ce dernier point est de loin le plus intéressant, La sauvegarde se faisant par un vidage d'écran classique en 17K, il devrait être possible de les recharger sur des éditeurs graphiques utilisant le même format. Cela permet de retravailler son image avec un logiciel plus performant. Seule condition à priori, il faut que l'éditeur travaille en mode 2 (à vérifier)...

En conclusion, les résultats seront, selon les cas, décevants ou époustouflants. Une photo de vacances ou un dessin en couleur très achevé se traduiront par une masse indéchifrable sur l'écran. Par contre, vos dessins en noir et blanc, bandes dessinées, illustrations, logos... conserveront presque tous, leurs qualités sur le moniteur, et pourront être retravaillés par l'ensemble des fonctions que nous avons étudiées. Le résultat peut vraiment être exceptionnel, à condition d'utiliser toutes les possibilités du programme. On peut facilement prévoir que le scanner va devenir un outil de création graphique pour les illustrateurs de logiciels : faire un dessin de base sur papier, le digitaliser et corriger les quelques imperfections, c'est bien mieux que le meilleur des éditeurs graphiques en mode 2. On peut cependant souligner certains mauvais côtés du scanner : le réglage de l'imprimante, la position du papier... Tout cela n'est pas évident au premier abord, d'autant que la notice ignore superbement le sujet. La fonction de marge à gauche est, elle, on ne peut plus fantaisiste ! En demandant une marge de 25 points à gauche, vous pouvez la voir arriver avec 60 points, les 25 points demandés à droite, ou carrément inexistants. Ces petits problèmes ne doivent malgré tout pas faire oublier la qualité globale du produit. Proposé à un prix compétitif et doté de bien belles capacités , nul doute que le scanner ne devienne vite un 'must' des possesseurs d'imprimante.



16/20

Présentation/Notice : 13. Un manuel en Français mais incomplet.

Convivialité/ergonomie : 15. Une fois les nombreux réglages de l'imprimante effectués, le programme est facile et agréable à utiliser.

Intérêt : 18. Une nouvelle ère s'annonce pour vos graphismes.

Qualité/Prix : 17. Assez bon marché vu les performances réalisées.

Autres caractéristiques : 18. A vous les programmes somptueusement illustrés.

JEAN-PIERRE AUBLANC GAGNE LE DISQUE DUR 20 MEGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE PAR AMSTRADEBDO

Parmi les centaines de bonnes réponses que vous nous avez fait parvenir, deux doigts délicats ont tiré le coupon de **Jean-Pierre AUBLANC.** Notre heureux gagnant habite à CHENOVE (21300). Après de timides débuts sur ZX81, notre ami bidouille en BASIC et ASSEMBLEUR sur CPC 464. Son truc c'est de fouiller dans la mémoire de son ordinateur.
Restez près de votre téléphone, le prochain gagnant, ça pourrait bien être vous !



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



GAGNANTS DU HIT PARADE DES LECTEURS

Les deux gagnants, tirés au sort, de notre Hit-Parade des lecteurs sont cette semaine : Jean Goquet du 39, Hauts de Mercouville à PONTOISE et Gilles Nicolas du 36, rue Bataille à Lyon. Ils gagnent un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO et la K7 numéro 1. Vous pouvez aussi tenter votre chance en nous adressant sur carte postale le titre de vos quinze logiciels préférés avec vos nom et adresse.

VOICI LES 200 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO / SRAM 2

La réponse est : SRAM fait partie du 3e système solaire.

GARGALONI CHRISTOPHE d'OZOIR LA FERRIERE (77330) • VACOSSAINT RENE de BEAUCHAMPS (80770) • GOUJON FREDERIC d'YVETOT (76190) • ROUSSIN HENRI de LESIGNY (77330) • MORALES MICHEL de MONNAIE (37380) • LOUIS JEAN-YVES de INZINZAC (56650) • SAINTAGNE CHRISTOPHE de POISSY (78300) • AGLAE PATRICE de LYON (69009) • DOISY DELPHINE de PONT-SAINTE-MAXENCE (60700) • CAPELLE DAVID de PESSAC (33600) • BENTHIEN PHILIPPE de BREUILLET (91650) • GURTIER NICOLAS de SAINT-CERGUES (74140) • BUBOIS PATRICE de FOUGERES (35300) • TELLIER MICHEL d'EAUBONNE (95600) • CAMPOY CEDRIC de CANNES (06400) • BEHAR FREDERIC de PARIS (75011) • HANUSSE NICOLAS de PESSAC (33600) • LLOP ANDRE de NARBONNE (11100) • MAYNIAL ALAIN de SAINT-JULIEN L'ARS (86800) • PIHAN NICOLAS de GOUVIEUX

Suite page 17



Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Quel est le processeur du PC 1512". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !
Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24, rue Baron
75017 PARIS.

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO

GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Ordinateur utilisé : ....
....

Quel est le processeur du PC 1512 :

....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

7

NOUVEAUTES





FAIAL
d'Escalibur pour CPC.

Voici enfin une adaptation logicielle (bien qu'elle s'en cache) des "Livres dont vous êtes le héros". Vous ne connaissez pas ? C'est simple : on vous donne plusieurs actions possibles et vous choisissez. Ce qui réduit considérablement l'intérêt de la chose, puisque l'essentiel d'un jeu d'aventure consiste justement à trouver quelles sont les actions possibles. On verra...



GAUNTLET
d'Us Gold

Un jeu de rôles qui a connu un grand succès dans toutes les salles de jeux. Quatre joueurs/personnages aux talents différents visitent un château dans une aventure du plus pur style médiéval fantastique. L'adaptation de ce fabuleux jeux d'arcades était très attendue. L'écran de présentation est tout simplement superbe. Deux joueurs, qui s'entraideront, pourront choisir le personnage qu'ils désirent. Le reste du jeu déçoit un peu au niveau graphismes mais plaira beaucoup aux amateurs du genre.



KONAMI COIN-OP HITS
de Konami pour CPC.

Et encore une... Décidément, ça devient un must pour les éditeurs de sortir des compilations. Cette fois-ci, c'est Konami qui s'y colle. Vous y trouverez Green Beret (arcade), Hyper Sports (simulation sportive), Yie-AR-Kung-fu (simulation de karaté), Ping-Pong (simulation sportive) et Mikie (arcade). Tout ça vous coûtera 115 francs en cassette, ça vaut le coup, non ?



HIT-PAK
d'Elite Systems pour CPC.

Qu'est-ce que je vous disais ? Après Konami, voici Elite qui y va de sa petite compilation avant les fêtes. Allons-y pour la revue de détail : Commando (arcade pure et dure), Frank Bruno's Boxing (Simulation de... boxe), Bomb-jack (arcade) et Airwolf (arcade). Noël arrive vite cette année...



HEARTLAND
d'Odin Software

Et hop ! Un arcade-aventure ! Encore un ? ! Oui mais celui-là est très bon. Vous incarnez un sympatique personnage en redingote et haut-de-forme qui se déplace dans un somptueux décor très bien coloré. La musique est entraînante, les graphismes détaillés et l'animation impeccable. On est content et on en redemande.



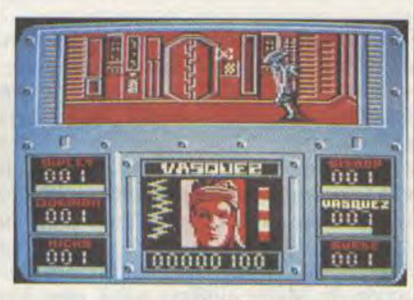
BOB WINNER
de Loriciels pour CPC et PC 1512

Ce jeu est une véritable drogue. On l'achète et on ne peut plus s'en passer. Sur une musique jazzy obsédante, vous dirigez Bob dans un décor fait d'images digitalisées. Au cours de son périple, et suivant les pays traversés, vous rencontrerez des ennemis aux mille techniques de combat. L'animation est au pixel près et le scrolling époustouflant. C'est "du jamais vu", un soft excellent et français.



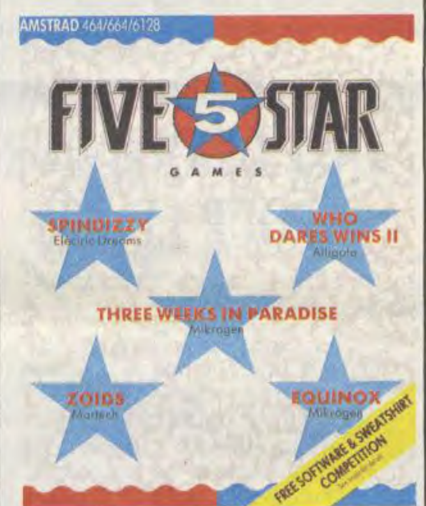
ALIENS
d'Electric Dreams

Pendant le film vous étiez sous le fauteuil ? vous aurez plus de difficultés à vous cacher sous votre amstrad ! ALIENS est un soft bien réalisé et plutôt angoissant. Les apparitions des ALIENS sont presque effrayantes et les couleurs et bruitages reproduisent assez bien l'atmosphère oppressante du film de James Cameron. Bon courage !



FIVE STARS
de Beau Jolly

Avec le père Noël arrivent la neige et les compilations. Cinq jeux de bonne qualité : Spindizzy de Electric Dreams (arcade en 3D), Who dares wins II de Alligata (on flingue tout le monde), Three weeks in paradise de Mikrogen (arcade-aventure dans la jungle), Zoids de Martech (arcade) et Equinox de Mikogen (arcade-aventure futuriste). C'est bon et c'est pas cher.



BOUQUINS

AMSTRAD PC 1512 : GUIDE DE L'UTILISATEUR par Nellie SAUMONT et Michel LAURENT
Editions Sybex

Il est une évidence, le PC 1512 va principalement équiper des novices en informatique, des gens qui n'auraient sans doute jamais acquis d'ordinateur sans l'apparition de ce compatible d'un nouveau genre. Ces utilisateurs manifestent des besoins très particuliers d'information et de formation que ne peuvent rendre les prestataires de services habituels. D'une part, il y a adéquation entre questions posées et réponses apportées ; d'autre part les prix pratiqués ne correspondent absolument pas à ce que ces utilisateurs sont prêts à payer. La manipulation d'un micro-ordinateur professionnel ne s'apprenant pas par l'opération du Saint-Esprit, le novice doit donc s'en référer au manuel d'utilisation fourni avec la machine et aux diverses publications du commerce. La documentation du PC 1512 est relativement claire et informative, mais ne répond pas vraiment à la définition d'un guide pratique. Plusieurs livres ont déjà paru, tentant d'occuper ce créneau. Parmi eux, ce Guide de l'utilisateur qui tente de prendre le lecteur par la main pour l'amener à une bonne connaissance pratique de sa machine. Après un rapide passage en revue du matériel, les auteurs décrivent l'installation de la machine et les diverses précautions d'emploi à respecter. Un chapitre complet est d'ailleurs consacré au formatage et à la copie de disquettes, contenant le système d'exploitation ou non. Suit une description approfondie du maniement de GEM et de GEM Desktop, avec quelques exemples d'utilisation pratique. Le chapitre suivant est consacré à l'étude des deux systèmes d'exploitation du PC 1512, MS-DOS et DOS Plus. Les commandes de ces systèmes sont juste abordées, mais aucune application pratique ne naîtra de cette simple lecture. Pas plus que de la lecture du chapitre sur le Basic 2, qui énonce juste quelques principes de base de la programmation et les ordres disponibles. La très longue partie qui suit étudie un peu plus en détail quatre logiciels de la famille GEM, à savoir GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Draw. Malgré la centaine de pages consacrées à ces logiciels, la pratique n'occupe qu'une place assez réduite. Pour clore leur livre, les auteurs finissent sur une étude succinte de quelques logiciels du commerce compatibles avec le PC 1512 et des extensions du système, en particulier le programme NVR qui gère la mémoire vive non-volatile.
L'ensemble des informations fournies par cet ouvrage peuvent aider le néophyte, encore que le langage utilisé ne soit pas toujours à la portée du débutant. Il ne faudra pas pour autant considérer ce livre comme la référence ultime, mais plutôt comme un complément à la documentation du PC 1512. On regrettera également de ne pas trouver autant d'applications pratiques que le laisseraient supposer le titre et l'introduction. (128F, 260 pages)

Présentation : 14. Aérée, quelques sorties imprimantes, mais aucune photo.

Style : 12. Souvent à la portée du néophyte, dérape parfois vers un vocabulaire trop spécifique.

Intérêt : 11. L'utilité des informations apportée n'est pas suffisante pour conseiller l'achat de ce livre.

Originalité : 10. La vague des similimanuels du PC 1512 s'amplifie dangereusement.

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE DE L'AMSTRAD PC 1512
Edition Micro-Application

D'après le texte de quatrième de couverture, ce livre aurait été écrit par l'équipe de développement d'Amstrad International. Et elle mérite de nombreuses félicitations. Pourquoi ? Parce que ce guide est une véritable mine d'or pour les développeurs. Son contenu n'intéressera qu'une minorité d'utilisateurs, mais une minorité justement démunie d'ouvrages techniquement approfondis. Heureux, ils découvriront maintenant un livre leur dévoilant toutes les caractéristiques techniques de l'Amstrad PC et toutes les informations nécessaires à une programmation poussée de cet ordinateur. Parmi les sujets abordés, citons l'organisation de la mémoire, vive ou morte, les interruptions système, l'horloge temps réel, le contrôleur de disquettes, le port série RS 232C, le port parallèle et toutes les autres interfaces, ainsi que les interruptions du ROS (le BIOS sauce Amstrad), et de nombreuses autres informations de référence. Le commun des mortels sera complètement dépassé par les informations fournies, mais les connaisseurs apprécieront beaucoup de trouver tous ces renseignements regroupés en un seul ouvrage, comme beaucoup appréciaient la "Bible du CPC". Quelques petites choses ont particulièrement retenu mon attention : une sous-fonction permet de renvoyer le numéro de version du ROS et de tester la compatibilité d'un logiciel avec le PC 1512. Et surtout, tout un passage est consacré à la programmation de la souris. On y trouve une chose assez amusante : il y est question de fixer le rapport mickey/point des déplacements de ladite souris. Ça ne vous rappelle rien ?
Ce guide de référence est l'instrument indispensable du développeur. Le nombre d'informations qui seront mises à sa disposition lui permettront une programmation nettement facilitée. Espérons qu'ils en tireront profit et nous livreront des logiciels tirant parti de leurs nouvelles connaissances ! (250 pages, 249 F)



Présentation : 15. Beaucoup de tableaux, de schémas.

Style : ?. Réservé aux spécialistes, pas notable.

Intérêt : 20. Pour les programmeurs de haut niveau.

Originalité : 20. Personne ne l'avait fait, et il serait étonnant que quelqu'un s'essaie à le concurrencer.



TRIVIAL PURSUIT SUR PC

Vous connaissez sans doute Trivial Pursuit, ce jeu de société qui a connu un succès populaire fantastique avant d'être adapté sur micro-ordinateur et plus particulièrement sur CPC. Domark, l'éditeur de ce jeu, vient de faire l'annonce de son adaptation sur compatibles PC et sur PCW. Cette nouvelle version est agrémentée de quelques améliorations. Entre autre, on note l'apparition d'un Maître de Jeu qui contrôle toutes les parties et pose les questions. Pour chaque type de questions, l'action du Maître diffère. Ainsi, pour une question portant sur la musique, on peut voir le Maître se diriger vers un magnétophone et le mettre en marche. La version IBM PC et compatibles de Trivial Pursuit coûte 19,95 Livres en Angleterre, tout comme la version PCW. Pour poursuivre la diversification des animations autour de ce jeu, Domark propose également une version Young Players' de Trivial Pursuit. Commercialisée sur une cassette, elle pourra être lue indifféremment par un Spectrum, un Commodore ou un CPC, grâce à un système dénommé Unilode. Le prix de cette cassette sera de 7,95 Livres. En dernier lieu, signalons que Domark organise le 13 décembre une compétition qui mettra aux prises quinze joueurs de Trivial Pursuit. Le gagnant se verra remettre un plateau du jeu qui aura la particularité d'être en or massif. La valeur de ce gentil cadeau a été estimée à 10.000 Livres (soit 100.000 F). Il y a des jours où l'on regrette de n'être pas Anglais...

UN DISQUE DUR POUR LE 1512

Vortex vient d'annoncer la sortie d'un disque dur 20 Mo spécialement adapté à l'Amstrad PC 1512. Le volume et l'alimentation de ce disque ont été étudiés pour un bon fonctionnement et pour éviter la surchauffe de l'ordinateur. La mise en place de ce disque dur et de son contrôleur laisse libres un connecteur court et un connecteur long. Il pourra être utilisé avec un PC 1512 à deux lecteurs de disquettes sans qu'il soit nécessaire de débrancher l'un d'eux. Il coûtera entre 5.000 et 6.000 F et sera distribué par Wings Electronics (Tel. : 42 89 37 26)

LE PC 1512 SE DEFEND

Ils vont finir par avoir bonne mine, les détracteurs du compatible IBM PC d'Amstrad. Le Royal Military College of Science de Shrivenham vient de passer commande de 100 PC 1512. Sous l'égide du Ministère de la Défense britannique, ce collège utilisait déjà une cinquantaine d'IBM XT ou AT. Les 1512 ont tous été commandés dans la version à deux lecteurs de disquette, avec des moniteurs couleur ou monochrome. Dans un premier temps, ces machines seront utilisées comme postes individuels. Mais le Royal Military College envisage, dans un avenir assez proche, de toutes les relier en réseau. Qu'une telle institution commande des micro-ordinateurs si controversés ne peut que contribuer à l'amélioration de l'image de marque d'Amstrad dans le domaine professionnel. Des mesures ont été prises pour que cette commande soit honorée au plus vite. mais qu'en sera-t-il des délais de livraison au consommateur moyen ?

SIDEKICK : ENCORE PLUS FORT

Une nouvelle version de Sidekick, le logiciel vedette de Borland International, est en préparation pour 1987. Parmi les améliorations qu'elle proposera, signalons l'interface-utilisateur API (Applications Program Interface), qui fera de Sidekick une interface située entre les applications développées par l'utilisateur et les ressources du système (clavier, écran, modems, disques et autre mémoire vive). Le tout en évitant les conflits entre les applications. Une nouveauté qui risque de bien simplifier la vie des développeurs !

DES PC 1512 DISPONIBLES !

On peut trouver des PC 1512 en France, et en quantité. Continent, la chaîne d'hypermarchés, propose, dès maintenant, des ordinateurs portant la mention "Schneider by Amstrad". La provenance de ces machines n'est donc pas Amstrad France. Malgré cela, elles sont livrées avec un clavier AZERTY, une notice et des ROM françaises. Les prix pratiqués sont identiques à ceux d'Amstrad et le service après-vente sera assuré par Continent. Pour l'instant, seuls six magasins de la région parisienne et du Nord de la France disposent de ces machines. Les stocks seraient assez importants pour calmer l'impatience de nombreux acheteurs. Le PC 1512 est disponible, même francisé. Amstrad France et de nombreux revendeurs en mal de machines ne doivent pas trouver ça drôle du tout...

UN NOUVEAU QUICKBASIC



L'un des Basic le plus puissant sur le marché est à l'heure actuelle le QuickBasic de Microsoft. Fonctionnant sur tous les compatibles IBM PC, sa programmation structurée lui permet de négliger les numéros de ligne. Par ailleurs, il s'agit d'une version compilée du Basic ; c'est-à-dire que le programme est transformé en code machine avant d'être exécuté. C'est la version 2.0 de ce produit qui vient d'être annoncée au public. Une des grandes améliorations de QuickBasic 2.0 provient de son environnement de travail, à base de menus déroulants, de fenêtres et même de souris. A partir de là, il est possible de compiler directement un programme en mémoire vive à grande vitesse en sélectionnant à l'écran les options de sélection. Le programme résultant de cette compilation sera alors exécutable sans sortir de QuickBasic. Une fois le programme au point, il devient possible de créer une version qui fonctionne directement sous DOS. QuickBasic 2.0 peut également récupérer des programmes en Basica et en ôter les numéros de ligne pour le rendre utilisable sans trop de modifications. Microsoft annonce une vitesse dix fois plus rapide qu'avec un Basic interprété. Mais les tests réalisés par notre confrère PC Informatique n'ont fait apparaître qu'une amélioration de quotient 6. L'appel à des sous-programmes externes se fait très simplement et QuickBasic peut même appeler des routines en assembleur. Ce Basic très performant peut rendre d'immenses services aux programmeurs.



I.A. SUR AMSTRAD CPC - LANGAGE ET FORMES de Thierry et Eric Levy-Abegnoli. Editions PSI.

Tout et parfois n'importe quoi a déjà été écrit sur l'intelligence artificielle, vieux mythe de l'informaticien. De nombreuses élucubrations nées d'esprits tordus, un peu style Nimbus de l'octet, ont essaimé les productions littéraires de ces dernières années. Faisant fi des prospectives science-fictionnesques, les deux auteurs de "Langage et formes" s'emploient à dresser une sorte d'état des lieux de l'intelligence artificielle. Le but des frères Levy-Abegnoli est d'expliquer le plus clairement et concrètement possible ce qu'est l'intelligence artificielle, ses champs d'action, ses limites et ses définitions. Les deux auteurs parlent en connaissance de cause, chacun ayant à son actif au moins une réalisation pratique en intelligence artificielle. Pour eux, ce domaine encore neuf de l'informatisation se définit par l'interconnexion de trois principes actifs de l'intelligence : la perception, la réflexion et l'action. Les auteurs le précisent dès l'introduction, ces trois éléments sont étroitement liés et interdépendants. Ainsi, les dix programmes proposés mettent en œuvre les trois principes. Mais chacun met l'accent sur un de ces domaines plus que sur les autres, ce qui permet un découpage du livre en trois parties.
Le chapitre Perception comporte deux types de programmes, l'un de reconnaissance de formes, l'autre de reconnaissance de la parole. Bien qu'écrits en Basic, ces programmes permettent une pratique efficace. Il sera ainsi possible de générer un texte à partir de données, entrées par l'utilisateur, ou de dialoguer avec l'ordinateur, celui-ci en déduisant une analyse psychologique assez détaillée. N'attendez quand même pas une réponse à tous vos problèmes existentiels !
Le domaine de la Réflexion est axé sur les phénomènes d'apprentissage d'un programme ainsi que sur les systèmes experts, plus particulièrement un programme de diagnostic médical.
La dernière partie, l'Action, permet d'apprécier des phénomènes connus mais toujours impressionnants, comme celui de la souris dans un labyrinthe, ou de la jeune fille articulant à l'écran les lettres qu'on lui propose. (Les auteurs la prétendent



jolie, la "Sophie", mais je ne pense pas que nous ayons des goûts identiques...).
Le livre se termine par une prospective sur l'intelligence artificielle qui réussit à rester raisonnable. Les prédictions sur le dialogue homme-machine en langage naturel sont ainsi très réalistes.
Dans l'ensemble, cet ouvrage est un très bon exposé de ce qu'est l'intelligence artificielle et de ses applications. Il pourra être utilisé pour son côté didactique, si le lecteur ne désire que se cultiver, mais aussi pour ses applications pratiques d'un bon niveau.
Applaudissons donc deux auteurs qui ont réussi à parler de l'intelligence artificielle avec une intelligence tout à fait humaine ! (195F, 170 pages)

Présentation : 17. Des copies d'écran, des exemples de fonctionnement, tout concourt à la clarté de cet ouvrage.
Style : 17. Toujours accessible. On sent une patte habituée au sujet.
Intérêt : 19. Surtout si vous achetez la cassette des programmes proposés (150 F, aïe !). Ça simplifie la vie
Originalité : 15. Encore peu d'ouvrages sérieux sur le sujet.

L'E.A.O. EN CIRCUIT

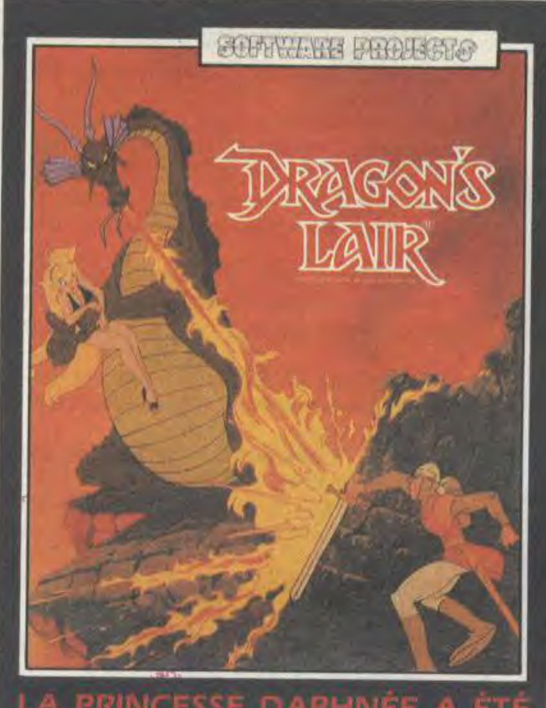
Eurogiciel est une petite société de logiciels spécialisée dans le soft éducatif. Déjà connu pour sa série Pédagogiciel, qui recouvre les programmes de math et de grammaire du CE2 à la 6ème, cet éditeur situé à Montlhéry propose également la série Primagiciel qui regroupe Colorimage, les Ensembles et Memo, trois softs destinés aux enfants de 3 à 7 ans. Le principe de ces jeux éducatifs est fondé sur l'apprentissage par association ou par mémorisation. Sur disquette, Colorimage et Les Ensembles sont vendus conjointement au prix de 240 F. Sur ce même support, Memo coûte 180 F. La version cassette de chacun de ces logiciels vaut 100 F. Dans la continuité, Eurogiciel annonce la sortie très prochaine d'un labyrinthe et d'un abcédaire pour enfants en bas âge. Elles ne sont pas si négligées que ça, nos chères têtes blondes !

A PORTES OUVERTES

Dans la jungle moderne des revendeurs de tout poil, de tout ordre, de tout niveau et de toute qualité, il faut faire preuve d'un minimum d'imagination pour se distinguer de la masse. C'est ce qu'a réussi à faire Infomanie, un nouveau magasin de 200 mètres carrés situé au 3, rue Perrault, 75001 Paris. Dans ses locaux à l'ambiance voûtée (une ancienne cave), Infomanie organise une opération portes ouvertes les 13, 14 et 15 décembre à l'occasion de leur inauguration. Le thème de ces trois journées est la création d'images sur micro-ordinateurs. Deux illustrateurs professionnels, Jean-Yves Corre et Michel Leconte, feront des démonstrations sur Atari ST, Amiga et Amstrad, et débattront du sujet avec les visiteurs. Ceux-ci pourront également admirer les possibilités de divers systèmes de digitalisation, en particulier celles du Rombo Digitizer dont nous avons parlé dans notre édition précédente. Infomanie veut faire de ces journées portes ouvertes une opération régulièrement renouvelée. Chacune d'elle aura un thème particulier et permettra au public d'approcher des professionnels de l'informatique. Plus qu'un simple magasin, Infomanie deviendra ainsi un lieu de recontres et de débat. Cette initiative, unique en son genre, mérite qu'on s'y arrête. Il faut saluer cette opération qui peut apporter un souffle nouveau au petit monde de la vente micro-informatique, bien peu dynamique en temps normal.

ZOMBI REÇOIT L'ACCOLADE

"Passez Noël avec toute l'excitation et la peur de Zombi ." Telle est l'accroche d'ouverture du test de Zombi, le logiciel vedette d'Ubi Soft, dans la revue anglaise Amtix, une des principales références de la presse anglo-saxonne spécialisée Amstrad. A la suite de ce test, Amtix a décerné une Accolade à Zombi . Une Accolade est une distinction qu'Amtix n'accorde que rarement. De plus, Zombi a reçu à cette occasion le meilleur pourcentage jamais décerné par le journal. La note finale du logiciel est de 93 %. Dans le détail, les pourcentages de Zombi sont les suivants : présentation 94 %, graphisme 91 %, bruitage 80 % (car la musique n'est pas en continu), maniabilité 93 %, intérêt 95 %, qualité-prix 92 %. Aucun autre soft français n'avait encore réussi à obtenir une telle consécration, Crafton et Xunk compris. Amtix, lui a même fait l'honneur de sa Une. Signalons par ailleurs que ce soft figure aux toutes premières places de notre Hit Lecteurs (4ème cette semaine). Qui a dit que les journalistes n'avaient pas les mêmes goûts que les lecteurs ?



L'ADAPTATION DU CÉLÈBRE JEU D'ARCADE !!

LA PRINCESSE DAPHNÉE A ÉTÉ SÉQUESTRÉE PAR UN TERRIBLE DRAGON QUI L'A ENFERMÉE DANS UNE BOULE DE CRISTAL. UN SEUL HOMME PEUT LA DÉLIVRER : **DIRK, LE VALEUREUX.**

NEUF ÉTAPES TOTALEMENT DIFFÉRENTES L'ATTENDENT POUR ACCÉDER AU REPAIRE DU DRAGON, AFIN DE DÉTRUIRE CE DERNIER...

ARCADE-AVENTURE!

RETROUVEREZ-VOUS LA PIERRE DE FEU SACREE QUI A ETE DEROBEE PAR UNE REINE DIABOLIQUE ?



DISTRIBUTEURS NOUS CONTACTER...

50 MILLIONS D'EXEMPLAIRES...

LE JEU LE PLUS POPULAIRE ET LE PLUS VENDU AU MONDE POSSÈDE MAINTENANT SUR ORDINATEUR DES QUESTIONS GRAPHIQUES ET MUSICALES !



PLUS DE 3.000 QUESTIONS...



DES VAISSEAUX SPATIAUX D'ORIGINE INCONNUE ATTAQUENT LES COLONIES TERRIENNES INSTALLÉES DANS LE SECTEUR DE REGULUS.
UN SEUL AVION DE CHASSE EST DISPONIBLE POUR REPOUSSER CETTE INVASION :
LE LIGHTFORCE.

UN SEUL PILOTE PEUT EN PRENDRE LES COMMANDES :
VOUS !





CHEVAUCHEZ **THANATOS LE DESTRUCTEUR** DANS SA QUÊTE A TRAVERS DES SOUTERRAINS, DES CHÂTEAUX PROTÉGÉS PAR DES GARDES; AFIN DE RETROUVER UN PERSONNAGE MYTHIQUE : **EROS,** LE DONNEUR DE VIES !!!

JE DÉSIRE RECEVOIR LES PROGRAMMES SUIVANTS :
NOM : ______
ADRESSE : ______
VILLE : ______ CODE POSTAL : ______

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

☐ THANATOS	CASS 110 FF	☐ DISK 160 FF
☐ TRIVIAL PURSUIT	CASS 199 FF	☐ DISK 259 FF
☐ FIRELORD	CASS 110 FF	☐ DISK 160 FF
☐ LIGHT FORCE	CASS 110 FF	☐ DISK 160 FF
☐ DRAGON'S LAIR	CASS 110 FF	☐ DISK 160 FF



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

LES 200 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO / SRAM 2

(suite de la page 12)

(60270) • LOUIS VINCENT de PARIS (75015) • BIBARD STEPHANE de LIMOGES (87000) • BERTOLINO PIERRE LAURENT d'AUBAGNE (13400) • GALASSO D. de MARSEILLE (13008) • BERGAULT J.R. de VERNEUIL-EN-MALATTE (60550) • PONTHIEU JEAN PAUL de LAOS (59120) • MENECEUR YANNICK de COLOMIERS (31770) • MIGNOT JACQUES de ROUEN (76000) • VICENTE MARC de LAOS (59120) • DODE PHILIPPE de BEAUVAIS (60000) • KNIPPER MARC de MEAUX (77100) • BARRIQUAND HERVE d'OISEMONT (80140) • TATOUD ROGER de GRENOBLE (38000) • BORVE SYLVAIN de CLICHY (92110) • VACHEY MICHEL de SAINTE-GENEVIEVE DES BOIS (91700) • DUPRIET STEPHANE de SAINT-QUENTIN (02100) • DOBRE de BEZIERS (34500) • PLEGAT CHRISTOPHE de BORDEAUX (33000) • CORBIER JEAN-FRANCOIS des MAGES (30960) • DADAT FRANCK de SOLIGNAC (87110) • MORALES MICHEL de MONNAIE (37380) • BUBOST FABRICE de FOUGERES (35300) • SCHAEFFER PHILIPPE de MALZEVILLE (54220) • GH NICOLAS de SEVRES (92310) • GALLIER BRUNO de MURET (31600) • VAUGELUWE YAN de PARIS (75009) • ROUANET ALAIN de RAON L'ETAPE (88110) • VANHAVERBEKE CLAUDE de FACHES-THUMESNIL (59155) • MANSIER JULIEN de PARIS (75015) • VICENTE ISABELLE de LAOS (59120) • LINARD FREDERIC des MUREAUX (78130) • ORY FABRICE-EMMANUEL de BELVES (24170) • ALAMARGOT YVES de SENS (89100) • ANCELIN JEAN HUGUES de NIORT (79022) • CHAINE FREDERIC de MARSEILLE (13001) • BERNARDIN FREDERIC de SAINT-RAPHAEL (83700) • BONTE HENRI de RONQUEROLLES PERSAN (95340) • FRESLON GILBERT de REALMONT (81120) • FOUTERINE de TARBES (65000) • BACHELOT CHRISTOPHE d'ANGERS (49000) • NGUYEN LOI de LYON (69008) • AUDRIEUX STEPHANE d'AIXE/VIENNE (87700) • BERNARDIN FREDERIC de SAINT-RAPHAEL (83700) • MUR THIERRY de SEMEAC (65600) • LOUIS JEAN-YVES d'INZINZAC (56650) • DUBOIS VINCENT de VILLENEUVE SUR LOT (47300) • JEROME JEAN-MARC de NANCY (54000) • COUCHAUX MICHEL du HAILLAN (33160) • GREMIER SYLVIE de GENNEVILLIERS (92230) • MORENO LAURENT de LA MEDE (13220) • BUIDIN LUC de LILLE (59000) • ROUGE GIMER de TOULOUSE (31200) • FOREST EMMANUEL de LA ROCHELLE (17000) • CHRISTOPHE BERNARD de PARIS (75009) • HADJADJ ALEXANDRE de PARIS (75014) • FRAYSSE GISLAIN de VILLEFRANCHE LE ROUERGUE (12200) • DUCROQUET ERIC d'AMIENS (80080) • JALLERAT THIERRY de NOYAL/VILAINE (35530) • LEBRIN ERIC de VIELS MAISONS (02540) • CACHENAUD ERIC de LA ROCHELLE (17000) • DELAPORTE LAURENT du CANNET (06110) • LACOMME ERIC de ROQUEFORT (40120) • CABY STEPHANE de WATLIGNIES (59139) • FRAYSSE MICHEL d'AIX EN PROVENCE (13090) • BOURBIGOT SEBASTIEN de TONNAY CHARENTE (17430) • PARNIER MICHEL de VILLENAVE D'ORNON (33140) • LABARRERE JEAN-MARC (33500) • MARTIN-CHARLIE de VAUDREUIL (27100) • DUFOUR MAGALI de LA CHAPELLE SUR ERDRE (44240) • PAVEN DAVID de GIEN (45500) • CORTADA HERVE de FRONTIGNAN (34110) • REILHES OLIVIER de CANNES (06400) • LEGUERN REGIS de CANNES LA BOCCA (06400) • LAROUSSE GILLES de VIENNE EN VAL (45510) • COPPOLA VINCENT de BOULOGNE BILLANCOURT (92100) • FAXIA PIERRE de RIVE-DE-GIER (42800) • MOOG PIERRE de BISCHEHEIM (67800) • COSNAU LIONEL de CHAMPDOR (01930) • HADET STEPHNE de GRENOBLE (38100) • NICOLAS PAUL de MORSANG/ORGE (91390) FOURNIER STEPHANE DE VAULX EN VELIN (69120) • COCHAT PEGGY de MONTENEUF (56380) • SEVINICH ALIXIS de PITRES (27590) • CHAZELLE PHILIPPE de POMPIGNAC (33370) • DUPONT PATRICE de LIMOGES (87100) • SEBASTIANI LAURENT d'AVIGNON (84000) • JOUHAUD FABRICE de ISLE (87170) • GARNIER CEDRIC de LA SEYNE/SUR (83500) • SCAGLIA BRUNO d'ALLAUCH (13190) • LINARD FREDERIC des MUREAUX (78130) • ANDRE CEDRIC de MELUN (77000) • FOSSIER FRANCK de CHAMBERY CEDEX (73011) • WIKTOR FRANCK de SEYSSINS (38170) • RENAULT JEAN-PAUL de ROUEN (76000) • WEBER NICOLAS de PONT-A-MOUSSON (54700) • LGOUMRI PATRICK de GENNEVILLIERS (92230) • TOLLE PATRICK de SAINT-LAURENT (39150) • ESPINASSE SERGE de CHAMBERY (73000) • LUQUE JEAN-GABRIEL de BERNAY (27300) • GARNES BRIGITTES de WAHAGNIES (59261) • LEFEVRE JACQUES de BRIE COMTE ROBERT (77170) • LEFEVRE LAURENT de GAUVIEUX (60270) • BILLON ERIC de TOURNON SUR RHONE (07300) • FERRAND ALAIN de MONTPELLIER (34000) • LAURENT THIERRY de DUCLAIR (76480) • BOYER CHRISTOPHE de QUILLAN (11500) • HOPPLEY JEAN-CHRISTOPHE de MANTES-LA-VILLE (78200) • VIAL MARC du CANNET ROCHEVILLE (06110) • LUCA FABIEN de LAGNY SUR MARNE (77400) • LABBATE FREDERIC du CHESNAY (78150) • ROUVILLOIS STEPHANE de SAINT-CLOUD (92210) • SEYARET DAVIC de PIERRE-BENITE (69310) • LAURE GILLES de VILLEPINTE (93420) • AUGUSTO PATRICE de VOUZIERS (08400) • LIGACHE WILLIAM d'HOUILLES (78800) • GREGOIRE FRANCOIS de VILLIERS LE BEL (95400) • BURET STEPHANE de MONTIGNY-LE-BRETONNEUX (78180) • QUEMERAY DANIEL de BOOS (76520) • INGLES NICOLE de CLUZES (74300) • JEANNIN LAURENT de GUYANCOURT (78280) • LENROUOU JOEL de SAINT-DIZIER (52100) • FORGEARD OLIVIER de PARIS (75010) • BARDELLI JEAN de LONGNY-HAUT (54400) • BOISTON THIERRY de LYON (69008) • CRUZ JEAN LUC de SERIGNAN (34410) • GOETS ALAIN de METZ (57070) • PERRIN VIRGINIE de MIREBEAU SUR BEZE (21310) • MARTIN ROGER de GUEUGNON (71130) • FABRICE FRANCK de DUCLAIR (76480) • INGELS THIERRY de LOMME (59160) • LAURENT DE LA CLERGERIE de SAINT-DIDIER (69370) • FAURE DOMINIQUE de SANARY SUR MER (83110) • LECOUR PATRICK de LA QUEUE EN BRIE (94510) • GUY STEPHANE de COMBS LA VILLE (77380) • FOYER EMMANUEL de PARIS (75015) • LARGILLIERE LAURENT de PARIS (75015) • LOUIS JEAN-YVES de INZINZAC (56650) • ROBERT STEPHANE de LIVILLIERS (95300) • GILIBERT STEPHANE de STRASBOURG (67200) • LECOMTE CLAUDE d'HOUILLES (78800) • MARTY REGIS de BAGNEUX (92220) • BARBEAUX PATRICK d'ERMONT (95120) • DUMONTIER SERGE de PARIS (75020) • PIERREPONT STEPHANE d'ERMONT (95120) • CHARLOIS XAVIER de MARMAGNE (18500) • PAULES FRANCIS de THOUARS (79100) • LASSA LAURENT de BAYONNE (64100) • PIHAN NICOLAS de GOUVIEUX (60270) • ASTOR CHRISTIAN de LABEGE (31320) • CANITROT PHILIPPE de MIMIZAN (40200) • SELLIER JOSE de BULLY LES MINES (62160) • PILARD FABIEN de CARLING (57490) • SAMSON VERONIQUE de GOUSSAINVILLE (95190) • SABA DAVID de SAINT-GRATIEN (95210) • CHARBONEL OLIVIER de CASTELNAU-LE-NEZ (34170) • MELLER MARTINE de CLICHY (92110) • MARTINEZ CHRISTOPHE de SEYNE-SUR-MER (83500) • NEVEU STEPHANE de BORDEAUX (33200) • LECLEF GUILLAUME de PUISEAUX (45390) • LEBORGNE RONAN de BREST (29200) • ROUSSELOT LAURENT de MATHIEU (14920) • BOURGEOIS PIERRE-ANDRE de MONTARGIS (45200) • SACHE JEAN-MARC de CLUSES (74300) • BAZEAU YVES de NODANS LES VESOUL (70000) • BOTTOLIER STEPHANE d'AVTUN (71400) • GRAVELET BRUNO de CORDES (81170) • SEBASTIANI FREDERIC d'AVIGNON (84000) • RAGETLY NICOLAS du PLAN DE MEYREUIL (13590) • VALLON CHRISTIAN de LYON (69004) • BRIEUX ALAIN de VILLEPARISIS (77270) • SAUSSAIS MICHEL de BRIS SOUS FORGES (91640) • LECLERQ EMMANUEL de BEAUCHAMPS (80770) • CZARIK DAMIEN de MER (41500) • LIBERPREY MARC du HAVRE BLEVILLE (76620) • LEFEVRE LAURENT de COUNTILS (60270) • BERNARD MAURICE de MARSEILLE (13009) • SERRES BERNARD de PARIS (75011) • BACHELOT CHRISTINE d'ANGERS (49000) • THIBAUDEAU VINCENT d'ANGERS (49000) • GOSSET OLIVIER de REIMS (51100). ●

(NDLCC : Alors là, ça veut dire "Note De La Claviste Chic". Alors, s'il vous plaît, envoyez-moi des petites annonces, afin que je puisse avoir le plaisir d'écrire quelques lignes, à votre attention !)

AMSTRAD.

VENDS jeux originaux Sorcery, Balle de Match, Hunchback II, Kong Strikes Back, Bomb Jack, The Way of The Exploding Fist, Hi-Rise, Roland in Time, Spellbound et Spy Us Spy : 60F pièce (port gratuit). Régis Le Pipec, 1, rue Moulin Ropthard, St Jean de Boiseau, 44640 Le Pellerin.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquettes. Possède un CPC 464 avec drive. Réponse assurée. Eric Munier, 5, rue des Marguerites, 57100 Thionville.

ECHANGE programmes sur K7 de préférence pour Amstrad CPC464, lecteur de disquettes. Envoyez listes à D. Quentin, 26, rue Nationale, 35300 Fougères.

VENDS logiciels K7 Amstrad : Billy la Banlieue : 90F et Jump Jet : 50F. Arnaud au (1) 43 81 90 91.

VENDS nombreuses disquettes 3" vierges. Vends logiciels Amstrad sur disquettes. Echange nombreux logiciels contre revues, livres, matériels divers. Recherche correspondants CPC 6128 uniquement sur Vortex et ayant de grosses listes. Patrice Charrier, Bussières et Prims, 63260 Aigueperse. Tél. (16) 73 63 72 58 après 20h ou le week-end.

ECHANGE programmes sur Amstrad, disquettes, liste importante. Cherche également notices. Envoyez et demandez liste à Yves Renard, 85, rue du Lauragais, 31400 Toulouse.

ECHANGE sur disquettes nombreux jeux et possède dernières nouveautés : Sram, Héritage, Speed King, Fer et Flamme. Echange de préférence en région parisienne. Pas sérieux s'abstenir. Gille Le Piniec, 12 bis, rue de l'Union, 95460 Ezanville.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 pour Amstrad, envoyer vos listes à Rachid Chekalil, 1, allée Henri Wallon, 95100 Argenteuil.

VENDS PCW8256 (5926F); lecteur FD2 (1990F), CPS 8256/8312 (690F), SUP 256 (450F), Ruban imprimante (190F), housse (290F), écran (350F), mailing 8256/8512 (750F) soit une valeur totale de 10.636F, vendu 7000F. Donne en plus l'Echo du PCW (abonnement d'1 an + la disquette n°1). Livre pour PCW : Bien débuter avec le PCW (129F), Grand livre du PCW (179F), L'Univers du PCW (119F), Fichiers de gestion (129F), Initiation à Dbase II (250F), CP + 6128/8256 (100F), Clef pour Amstrad (155F). Tous ces livres sont vendus au prix de 100F pièce, sauf Initiation à Dbase II : 200F. Programmes pour 8256 et 8512 : Gestion domestique (490F) : 300F, Dbase II (750F) : 500F. Azerty (250F) : 150F. Disquettes vierges : Disquettes Amsoft, vendues par 10 CF2 : 250F (au lieu de 350F. 30 disquettes à vendre). Disquettes Amsoft CF 2DD : 600F (au lieu de 750F. 20 disquettes à vendre). Imprimante Smith Corona D100 (2990F) vendue 1500F. Magazines : Amstrad du n° 1 au n° 14, reliures, le tout 250F. CPC du n°1 au n°14, reliure? le tout vendu : 250F. Micro Strad du n°1 au n°7, vendu 150F. Cahier d'Amstrad du n°1 au n°4, vendu 50F. Livres : CPM2 et + (149F), vendu 100F. Mieux programmer sur Amstrad (85F) vendu 50F. CPC Spécial avec K7 : 45F, Micro Strad et Strad CRaf K7 : 45F, Hebdogiciel et 6 K7 : 100F, cassette n°1 Amstrad Magazine, le tout 150F. Disquettes : CPC n°1 (100F), vendu 50F. Cahier d'Amstrad n°4 (100F), vendu 50F. Gestion domestique Core (295F), vendu 150F. Boîte de rangement pour disquettes, les 2 vendues 200F. Alain Martineau, HLM route du Mans, 72150 Le Grand Lucé. Tél. (16) 43 30 96 94. *(NDLJC : Tout ce qui est entre parenthèses, correspond aux valeurs de chaque article.)*

ECHANGE jeux utilitaires, idées pour tout CPC (sur K7 ou disc). Envoyer et demander liste. Réponse assurée. Toute personne intéressée financièrement s'abstenir. Jacky Choserot, 6, rue des écayots, 88230 Saint Léonard.

ECHANGE ou Vends, nombreux logiciels sur disquette 3" ou 5"1/4. Très bas prix. Demander ou envoyer liste à A.C, 85, avenue du Lauragais, 31400 Toulouse.

ECHANGE K7 de Commando (original) contre la K7 de Tascopy (original avec notice) et échange disquette de Ghosts'n Goblins (original avec notice) contre la disquette de l'affaire Vera Cruz (original avec notice) pour Amstrad. Echange aussi divers autres originaux. Ecrire à Xavier Tschambser, Fontaine-Mâcon, 10400 Nogent-Sur-Seine.

Amstradiste vends livres et revues à prix sacrifiés, nombreux logiciels sur disc à très bas prix. Soissong J.M, 226, rue de la Montagne, 57200 Sarreguemines.

VENDS 1er lot n°1, 2, 7, 9, 10, 13, 14, 17 de Micro-Application 1000F, 10 disquettes vierges "Amsoft" 350F, 1 lecteur 700F, 41 K7 vierges "Général, Cadre" (20 mm.) 300F, 1 joystick Quick Shot II 50F, 1 Amstrad CPC 464 moniteur monichrome GT65 1450F. Si un ou deux de ces lots vous intéresse auriez-vous l'amabilité de régler en espèces. Tél. 46 60 88 31, après 19h, demander Alain.



Possesseur de 664, recherche contacts pour échange d'idées et de logiciels. Ecrire à Fabien, 3, Square Molière, 57600 Forbach (Stiring-Wendel).

ECHANGE toutes sortes de logiciels pour Amstrad CPC disk (en possède environ 250), cherche aussi correspondants dans la Seine-St-Denis (93). Contactez Lucien au 43 84 19 78.

Amstrad 6128 vends logiciels originaux (cassette et disquette ou échange contre logiciels originaux, copie refusée (jeux, utilitaires etc.), liste sur demande Mr. Fayet Bernard La Luquece, Bt D Esc 1, 04100 Manosque. Tél. (16) 92 72 53 03.

VENDS 12 logiciels de jeux pour CPC 464, (Grafton et Xunt, Eden Blues, Amelie minuit, Linky, Monopolic, Figter Pilot (Simulateur de Vol), 3 D grand prix, Ganger (Sorciere)). Prix imbattables. Tél. (16) 74 57 76 37. Demander Franck.

VENDS imprimante DMP1, câble et programmes disque (Scriptor, Printer Pac I et II) : 1100F. Modem 2000, V21/V23 (digitelec) : 1100F, le tout en très bon état, cause achat lecteur 51/4, vends une soixantaine de disque 3" contenant divers programmes (3 à 8 selon) : 100F, l'un, écrire pour détail, téléphoner le soir.

ACHETE pour Amstrad CPC 464 lecteur de disquette DD1 : 1000F prix maximum. Vends revues, console de jeux vidéo Intellivision-Mattel (très peu servie), 2 cartouches de jeux (Tennis et Astrosmash). Fonction sur tous téléviseurs. Prix à débattre. Bretagne Marcel, 11, avenue de la gare, 44160 Besné. Tél. (16) 40 01 30 43.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur très bon état (décembre 85) avec 85 jeux : Prix 4000F. Tél. 48 91 02 56, après 18h.

CHERCHE contacts Amstrad sur Strasbourg et la région parisienne, J'ai un CPC 464, disc. Tél. (16) 88 32 24 02 après 19h, demander Finton.

Amstrad 664 couleur avec manuel, (5290F) : 4495F, 15 disquettes, (525F) : 445F, câble magnéto-cassettes, (60F) : 50F, cordon imprimante (175F) : 145F. Disquettes : Textomat : traitement de textes, (450F) : 380F, Jump Jet, un jeu (simulateur de vol), (195F) : 165F, Triple Pack, trois jeux d'arcades (229F) : 190F. Livres : L'Amstrad explore (98F) 80F, le tour de l'Amstrad (80F) 65F, CPM + (100F) 85F, La bible du 6128 (199F) 165F, manuel du 6128, 37 magazines (866F) 730F. Total Amstrad 6995F. Total 6600F. Sinclair ZX 81 (580F) 380F, clavier mécanique ZX 81 (140F) 90F, extension Ram 16 K (360F) 235, interface manette de jeu (245F) 160F, manette de jeu Quickshot II (140F) 90F, 4 cassettes de jeux (300F) 195F, 2 livres (50F) 30F. Total ZX 81 900F. Total Amstrad + ZX 81 le tout 7000F. Contactez Robert Hanvic. Tél. (16) 60 46 49 70.

Amstradiste cherche contacts dans toute la France pour échanges de jeux, surtout sur disc. Je possède environ 250 jeux. Demander Michel au (16) 81 94 44 70.

Amstradiste cherche contacts pour échanges programmes sur K7, recherche également DDI à prix sympas. Ecrire à Dos Santos Manuel, 53, avenue Jean Jaurès, 91560 Crosne.

Possède beaucoup de logiciels (nouveautés : Zaxx, Bom Jack, Brulder III, Ghost'n Gublins, MLM.), j'échange aussi les K7 ou disk, je cherche Spirit, Translock, et tous logiciels de gestion de disk (Hercule, Odd, Job V 3.O.), utilitaires divers. Ecrire à Gaëtan Bourrée, 21, avenue les Acacias, 35270 Combourg.

ECHANGE environ 100 jeux pour CPC 464 contre un lecteur de disquette ou une imprimante pour CPC 464, échange jeux sur cassette pour CPC 464. Ecrire à Olivier Lezin, 3, allée de l'Oison, 17200 Royan ou téléphonez au (16) 46 39 06 39.

VENDS Amstrad 464 couleur, drive DD1, très bon état, avec 400 programmes jeux et utilitaires, dont nouveautés (35 discs pleins, 60 K7), nombreuses revues, livres, notices, doubleur de joystick, adaptateur péritel, housse etc. Prix 6000F. Tél. (16) 67 28 80 54.

VENDS jeux originaux : Exploding Fist : 50F, compilation 4 jeux : 75F, joystick : "The Stick" : 150F également : Billy, Rodéo, Bactron, Light Force, de préférence région Lens/Bethune/Arras. Michael Dancoisne, 11, rue Tailliandier, 62153 Souchez.

ECHANGE logiciels sur disquettes et sur cassettes : Mission Elevator, Bat Man, Cauldron II, Robbot, envoyer vos listes à Sorro-Jacqes, lotissement de Gonas, 38290 La Verpillière ou téléphoner au (16) 74 94 49 13.

CPC 464, DD1, cherche correspondants sur disquette uniquement. Téllier Michel, 6, rue Jean Bouin, 95600 Eaubonne.

VENDS originaux en K7 avec notice, pour CPC 464, cherche lecteur de disquette 5-1/4 ou 3-1/2, pour 1000F, ainsi que programmes en disquettes, cherche disquettes vierges à bas prix. Jacky. Tél. (16) 1 48 47 95 29.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur disquettes. Ecrire pour envoyer vos listes à Bonassin Ivan, 44, rue P.Morat, 69008 Lyon. Tél. (16) 78 75 58 14.

VENDS logiciels originaux pour CPC (Bomb Jack, Kung Fu Master, Rambo, Ghosts'n Gobins, Roland In Time.), sur K7. Tél. 46 81 55 47. Prix pour chacun des jeux 80F, ainsi qu'un synthétiseur vocal Techni musique. Vends 350F

VENDS disquettes de Rocky Horror Show, Pacific, Sram Bombjack, Equinox et leurs docs 100F. Contactez Fava André, 63, rue C. Gonneau, 77140 NEMOURS.

Amstradiste, au bord de l'agonie après avoir détérioré son moniteur, recherche bonne âme prête à lui en échanger un contre 250 logiciels (DBase II, Spirit, Transmat, Discovery, Parerboy, Mission Elevator) le tout accompagné de notices. Attends patiemment bonne réponse qui lui rendrait le sourire et par conséquence la vie. S'adresser à Mr. Ferreira Antonio, 78, rue St Vincent, 77114 Gouaix.

Amtradien cause achat lecteur 5"1/4, vends de nombreuses disquettes 3" à bas prix intéressant. Vends aussi une dizaine d'originaux dont Hercule, Highway II, Orphée, Méritage, Cauldron II, Shogun, Bombjack, Yie a Kung Fu, Kung Fu Master, Ghost Ind Goblins etc. 80F pièce ou 70F par lot de 3. Pour échanges, contacter Patrick au (16) 66 29 11 25 après 18h.

ECHANGE pour Amstrad nombreux logiciels, sur disquettes uniquement. Recherche imprimante et lecteur 51/4. Réponse assurée. Alfonsi Joseph, 26, rue du 8 mai, 03000 Moulins. Tél. (16) 70 44 25 02, entre 19h et 20h.

VENDS CPC 464 couleur, jeux 2500F. Thierry à Servon/Vilaine. Tél. (16) 99 00 18 23.

VENDS jeux Knight Games (8 combats médiévaux), Hollywood Palace (Simulation économique), 1815 (Worgame) : 40F le jeux, 10F de frais d'envoi inclus au montant total de la commande, (emballage et programme en cassette pour Amstrad d'origine). Mr. Richard Christophe, 32, rue de la Varenne, 71380 Saint-Marcel.

ECHANGE nombreux logiciels sur disc et K7. Envoyer vos listes à Dard Frédéric, 11, rue des Hucassenes, 44400 Reze ou téléphonez au (16) 40 84 05 79.

ECHANGE programme Azerty pour PCW contre autres programmes. Je cherche surtout un bon programme de Mailing et tous logiciels utilitaires (Multiplan, DBase II, Dr Graph, Dr Draw, Turbo Pascal entre autres). Je cherche également l'adresse d'un club Amstrad sympa. Contacter Lœgel Sylvain, 98, rue E. Vaillant, 94140 Alforville. Tél. 43 89 39 90 poste 686 de 8h à 17h.

Amstradiste, ayant fait l'acquisition d'un lecteur de disquettes grâce à un échange fructueux (pas moins de 200 logiciels contre un DDI-1), j'aimerais maintenant que vous m'écriviez nombreux pour que je puisse obtenir le 2eme lecteur de disquettes FDI-1, l'extension 64K, je serais prêt à échanger le tout contre un ordinateur complet de marque Spectravidéo SV-318, 32K Ram, 32K Rom, lecteur de cassette, joystick intégré au clavier, logiciels, livres divers (valeur du lot : 4500F) ou je peux encore échanger ce lecteur contre une dizaine de disquettes pleines (ou K7), (N.O.M.A.D, DBase II, notices, Tubo III, Pouvoir, Zaxx, Grand Prix 500, Batman, Billy'La Banlieue, Marcaibo, Cauldron II, Spindizzy, Novie, ect.), écrire très rapidement à Mr. Vajou Dominique, 72, Grande Rue, 77114 Gouaix.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, très bon état, avec joystick, 50 Hebdogiciel, 20 revues (CPC, Microstrad, Amstrad magazine), 6 livres (trucs et astuces, jeux, formation assembleur, routines), 50 logiciels (jeux, utilitaires, assembleur), nombreux programmes. Basic. Vincent Mignon, 21, rue Grande, 55200 Lerouville. Tél. (16) 29 90 12 64 ou (16) 29 91 20 82.

Amstrad 464, cherche contact et échange divers logiciels. Ecrire à Marc-Olivier Paux, 91, Route de Base, 1258 Perly-Certoux (Suisse).

VENDS DBase II, Transmat (complet), Tomcat, Gestion de fichiers, Multigestion, ODD Job, Tasprint, Spirit Semdisc, Discover, Turbo I, Turbo III, Transloc, Discdisc, le tout accompagné des notices correspondantes pour la modique somme de 550F. Vends Bible du programmeur 250F (état neuf), échange les logiciels cités ci-dessus, logiciels de jeux (Nomad, Zaxx, Equinox, Alien II, Mission Elevator, etc.), contre une imprimante compatible Amstrad, un accompte de 200F. Ecrire à Melle Marielle Laurent, 24, Grande rue Couture, Les Ormes.

DIVERS

CHERCHE contacts sur IBM PC et compatibles. David Bochert, 40, rue du Général Leclerc, 02140 Vervins.

ECHANGEZ VOS JEUX !

Si vous êtes lassés par vos jeux, ne les gardez plus, échangez-les contre des nouveautés ou des titres que vous ne connaissez pas encore avec :

BOOMERANG

BP 585 - 74014 ANNECY Cedex - Tél. 50 67 70 42

Je souhaite recevoir votre documentation sur le fonctionnement du centre Boomerang (joindre 1 timbre)

NOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

CODE POSTAL : ____________ VILLE : ____________

S.I.S.

que voulez-vous, les autres nous aiment !!! ... Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFWARE

1er distributeur Français pour AMSTRAD, a votre service.

CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD : **50.92.85.80** +

ORDIVIDUEL

24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

produits DART

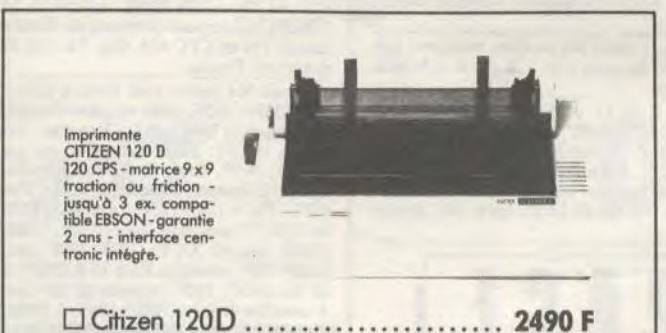
STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

☐ Stylo optique .... **349 F**

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

☐ Scanner graphique "DART" .... **790 F**

Imprimante CITIZEN 120 D
120 CPS - matrice 9 x 9 traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.



☐ Citizen 120D .... **2490 F**



Version française (clavier AZERTY)

SUPER-PROMOTION

CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5990 F

CPC 6128 coul. ~~5290 F~~ **4490 F**
CPC 6128 mon. ~~3990 F~~ **3390 F**
CPC 464 coul. ~~3990 F~~ **3390 F**
CPC 464 mon. ~~2890 F~~ **2190 F**

PC 1512 : il est là !

SPECTRUM 128K "+ 2" avec 1 joystick et 6 logiciels 1690 F !!!



LOGICIELS CPC

	C	D
Les passagers du vent	☐ 299 F	☐ 299 F
M.G.T. + bactron	☐ 195 F	☐ 245 F
disquettes MASTERTRONIC :		
n° 1 : speed king + appentice + gold-talisman	–	☐ 99 F
n° 2 : conquest + formula 1 + storm	–	☐ 99 F
n° 3 : molécule man + last V8 + pipeline	–	☐ 99 F
They sold a million n° 1	☐ 110 F	☐ 170 F
They sold a million n° 2	☐ 110 F	☐ 170 F
Fer et Flamme (2 disks)		☐ 295 F
H.M.S. COBRA	☐ 280 F	☐ 350 F

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU MODÈLE



CARACTERISTIQUES :
- PAL/SECAM
- 16 chaînes pré-réglables
- UHF-VHF
- haut-parleur intégré
- sortie casque
- câble pour décodeur CANAL "+" (en option 150 F)

Grâce à cette interface le moniteur de votre amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur et c'est tout !

Fonctionne également avec tous moniteurs autres qu'Amstrad.

☐ **interface TV** .... **1390 F**

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF.

BON DE COMMANDE : AH7

Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur. Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

Je possède : ☐ 464 mono ☐ 464 couleur ☐ 6128 mono ☐ 6128 couleur ☐ PCW 8256 ☐ PCW 8512 ☐ PC 1512

NOM ________ PRENOM ________ ORDINATEUR ________ ADRESSE ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contr-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau ORDI94

U-BERK

Laurent HALGATTE

Commandant d'un glorieux sous-marin, vous devez regagner sain et sauf votre base en infligeant à grands coups de torpilles, un maximum de pertes à l'ennemi.

Mode d'emploi :
Ce programme tourne exclusivement sur modèle 6128. Les règles sont incluses.

SUITE DU N° 8

```
3670 IF X<19 THEN X=19
3680 IF X>33 THEN X=33
3690 LOCATE X,10:PRINT CHR$(177)
3700 IF fla9=1 THEN GOTO 3730
3710 IF TORP=0 THEN 3740
3720 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 OR JOY(0)=20 OR JOY(0)=24 THEN PAPER 3:PEN 2:FOR N=5 TO 7:SOUND 7,0,20,(12-N),0,0,N:NEXT:LOCATE X,17:PRINT CHR$(178):FLAG=1:TORP=TORP-1:GOTO 3730 ELSE 3740
3730 PAPER 3:PEN 2:LOCATE X,J:PRINT" ":j=j-1:car=195-j:LOCATE X,J:PRINT CHR$(car):IF j>12 THEN 3740 ELSE 3750
3740 NEXT I:GOTO 3880
3750 GOSUB 3350:IF touche=1 THEN 3790 ELSE fla9=0:LOCATE X,12:PRINT" ":j=17:GOTO 3740
3760 '
3770 ' EXPLOSION BATEAU
3780 '
3790 RATE=0:TOUCHE=0:FLAG=0:J=17:LOCATE X,12:PRINT" "
3800 PEN #2,1:PAPER 0:PRINT #2,CHR$(22);CHR$(1):LOCATE #2,X,11:PRINT #2,CHR$(248):FOR K=6 TO 13:SOUND 7,0,40,(15-K)/2,0,0,K:NEXT:FOR T=0 TO 350:NEXT:PEN 2:LOCATE I,11:PRINT " "
3810 LOCATE x,11:PRINT CHR$(203)
3820 FPASS=0:FUEL=6:TORP=18:PEN 1:SC=SC+500:LOCATE 4,11:PRINT SC:FOR T=0 TO 300:NEXT :LOCATE X,11:PRINT " ":FOR t=8 TO 11:LOCATE 16,T:PRINT"   ":NEXT:FOR t=0 TO 2000:NEXT
3830 IF MD<3 THEN GOSUB 4460
3840 GOTO 2910
3850 '
3860 EXPLOSION PLATEFORME
3870 '
3880 PAPER 3:LOCATE X,J:PRINT" ":PAPER 0:LOCATE X,10:PRINT " "
3890 FOR II=19 TO 31
3900 LOCATE II,11:PRINT BAD$:FOR T=0 TO 300:NEXT
3910 IF II=27 THEN GOSUB 3930
3920 PEN 2:LOCATE II,11:PRINT " ":NEXT II:FOR T=8 TO 11:LOCATE 16,T:PRINT"    ":NEXT:FOR T=0 TO 1000:NEXT:GOTO 2910
3930 PRINT #2,CHR$(22);CHR$(1)
3940 PEN #2,1:LOCATE #2,16,10:PRINT #2,CHR$(242);CHR$(243);CHR$(244)
3950 LOCATE #2,16,11:PRINT #2,CHR$(245);CHR$(246);CHR$(247)
3960 LOCATE #2,16,9:PRINT #2,CHR$(239);CHR$(240);CHR$(241)
3970 LOCATE #2,16,8:PRINT #2,CHR$(236);CHR$(237);CHR$(238)
3980 FOR k=1 TO 15:SOUND 7,0,18,13,0,0,k:NEXT K
3990 FOR T=0 TO 300:NEXT:GOSUB 4410:RETURN
4000 '
4010 ' MUNITIONS
4020 '
4030 TP=INT(TORP/3)
4040 IF TORP=0 THEN 4130
4050 IF TP<1 THEN TP=1
4060 ON TP GOTO 4070,4080,4090,4100,4110,4120
4070 PEN 2:PAPER 3:LOCATE 8,7:PRINT CHR$(166):PAPER 0:FOR C=2 TO 6:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4080 PEN 2:PAPER 3:LOCATE 8,7:PRINT CHR$(166):LOCATE 8,6:PRINT CHR$(166):PAPER 0:FOR C=2 TO 5:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4090 PEN 2:PAPER 3:FOR C=5 TO 7:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:PAPER 0:FOR C=2 TO 4:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4100 PEN 2:PAPER 3:FOR C=4 TO 7:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:PAPER 0:FOR C=2 TO 3:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4110 PEN 2:PAPER 3:FOR C=3 TO 7:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:PAPER 0:LOCATE 8,2:PRINT CHR$(166):RETURN
4120 PEN 2:PAPER 3:FOR C=2 TO 7:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4130 PEN 2:PAPER 0:FOR C=2 TO 7:LOCATE 8,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4140 '
4150 ' FUEL
4160 '
4170 FPASS=0
4180 FUEL=FUEL-1:IF FUEL=0 THEN 4310
4190 ON FUEL GOTO 4200,4210,4220,4230,4240
4200 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 4,7:PRINT CHR$(166):PAPER 0:FOR C=2 TO 6:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4210 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 4,7:PRINT CHR$(166):LOCATE 4,6:PRINT CHR$(166):PAPER 0:FOR C=2 TO 5:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4220 PEN 2:PAPER 1:FOR C=5 TO 7:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT:PAPER 0:FOR C=2 TO 4:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4230 PEN 2:PAPER 1:FOR C=4 TO 7:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT:PAPER 0:FOR C=2 TO 3:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4240 PEN 2:PAPER 1:FOR C=3 TO 7:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT:PAPER 0:LOCATE 4,2:PRINT CHR$(166):RETURN
4250 PEN 2:PAPER 1:FOR C=2 TO 7:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT:RETURN
4260 '
4270 ' PLUS DE FUEL !! - FIN
4280 '
4290 IF SC>RE THEN RE=SC
4300 LOCATE 30,24:PEN 1:PRINT RE
4310 PEN 2:PAPER 0:FOR C=2 TO 7:LOCATE 4,C:PRINT CHR$(166):NEXT
4320 FOR Y=8 TO 11:LOCATE 16,Y:PRINT"   ":NEXT:LOCATE X,10:PRINT" ":LOCATE II,11:PRINT"  "
4330 PEN 1:LOCATE 18,7:PRINT"PLUS DE FUEL":LOCATE 16,9:PRINT"VOUS AVEZ PERDU"
4340 LOCATE 20,14:PEN 2:PAPER 3:PRINT"[SPACE]"
4350 SC=0:TORP=18:FUEL=6:FPASS=0:PASS=0:RATE=0:MD=3:TRATE=0:TPASS=0
4360 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
4370 PAPER 0:GOTO 2560
4380 '
4390 ' MEDAILLES
4400 '
4410 RATE=0:MD=MD-1
4420 IF MD=0 THEN 4500
4430 ON MD GOTO 4440,4450
4440 PAPER 0:LOCATE 16,20:PRINT" ":LOCATE 16,21:PRINT" ":RETURN
4450 PAPER 0:LOCATE 18,20:PRINT" ":LOCATE 18,21:PRINT" ":RETURN
4460 MD=MD+1
4470 ON MD-1 GOTO 4480,4490
4480 PAPER 0:PEN 3:LOCATE 16,20:PRINT CHR$(205):PEN 2:LOCATE 16,21:PRINT CHR$(206):RETURN
4490 PAPER 0:PEN 3:LOCATE 18,20:PRINT CHR$(205):PEN 2:LOCATE 18,21:PRINT CHR$(206):RETURN
4500 '
4510 ' PLUS DE MEDAILLES !! - FIN
4520 '
4530 IF SC>RE THEN RE=SC
4540 LOCATE 30,24:PEN 1:PRINT RE
4550 LOCATE 14,20:PRINT" ":LOCATE 14,21:PRINT" "
4560 FOR Y=8 TO 11:LOCATE 16,Y:PRINT"   ":NEXT:LOCATE X,10:PRINT" ":LOCATE II,11:PRINT"  "
4570 LOCATE 14,8:PEN 1:PRINT"VOUS ETES RELEVE DE":LOCATE 17,10:PRINT"VOS FONCTIONS"
4580 LOCATE 20,14:PEN 2:PAPER 3:PRINT"[SPACE]"
4590 SC=0:TORP=18:FUEL=6:FPASS=0:PASS=0:RATE=0:MD=3:TPASS=0:TRATE=0
4600 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
4610 PAPER 0:GOTO 2560
4620 '
4630 ' APPARITION BASE - FIN
4640 '
4650 PAPER 0:CLS:BORDER 11:INK 0,1:INK 1,11:INK 2,11:INK 3,11
4660 RAD:ORIGIN 0,0:MOVE 30,150
4670 FOR XX=30 TO 600 STEP 30:DRAW XX,INT((XX/8)*ABS(SIN(XX/200)))+150,1
4680 NEXT
4690 MOVE 30,INT((30/8)*ABS(SIN(30/200)))+150
4700 DRAW 600,INT((600/8)*ABS(SIN(600/200)))+150,1
4710 MOVE 320,170:FILL 1
4720 PEN #2,2:PRINT #2,CHR$(22);CHR$(1)
4730 PEN 2:LOCATE #2,21,14:PRINT #2,CHR$(208)
4740 LOCATE #2,21,13:PRINT #2,CHR$(208)
4750 LOCATE 21,12:PRINT CHR$(209)
4760 LOCATE 21,11:PRINT CHR$(209)
4770 LOCATE 21,10:PRINT CHR$(210)
4780 LOCATE 21,9:PRINT CHR$(210)
4790 LOCATE 21,8:PRINT CHR$(211)
4800 LOCATE 21,7:PRINT CHR$(211)
4810 LOCATE #2,18,14:PRINT #2,CHR$(211)
4820 LOCATE #2,18,13:PRINT #2,CHR$(211)
4830 LOCATE 18,12:PRINT CHR$(210)
4840 LOCATE 18,11:PRINT CHR$(210)
4850 LOCATE 18,10:PRINT CHR$(209)
4860 LOCATE 18,9:PRINT CHR$(209)
4870 LOCATE 18,8:PRINT CHR$(208)
4880 LOCATE 18,7:PRINT CHR$(208)
4890 PEN #2,3:LOCATE #2,16,7:PRINT #2,CHR$(218);CHR$(219);CHR$(249);CHR$(250);CHR$(251)
4900 PEN 3:LOCATE 17,6:PRINT CHR$(215);CHR$(216);CHR$(217)
4910 LOCATE 17,5:PRINT CHR$(212);CHR$(213);CHR$(214)
4920 LOCATE #2,19,7:PRINT #2,CHR$(218);CHR$(219);CHR$(249);CHR$(250);CHR$(251)
4930 LOCATE 20,6:PRINT CHR$(215);CHR$(216);CHR$(217)
4940 LOCATE 20,5:PRINT CHR$(212);CHR$(213);CHR$(214)
4950 INK 1,24:INK 2,0:INK 3,9
4960 BONUS=1000-(TRATE*10):SC=SC+BONUS
4970 IF SC>RE THEN RE=SC
4980 LOCATE 3,23:PRINT"SCORE FINAL :";SC:LOCATE 24,23:PRINT"RECORD :";RE
4990 LOCATE 3,24:PRINT"AUTRE PARTIE:[TIR] ou [SPACE]"
5000 SC=0:TORP=18:FUEL=6:FPASS=0:PASS=0:TPASS=0:RATE=0:TRATE=0:MD=3
5010 PEN 2:FOR I=2 TO 35
5020 LOCATE I,18:PRINT CHR$(193)
5030 FOR T=0 TO 300:NEXT
5040 LOCATE I,18:PRINT" "
5050 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 THEN 2560
5060 NEXT
5070 FOR I=35 TO 2 STEP -1
5080 LOCATE I,18:PRINT CHR$(192)
5090 FOR T=0 TO 300:NEXT
5100 LOCATE I,18:PRINT" "
5110 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 THEN 2560
5120 NEXT
5130 GOTO 5010
```

Suite de la page 6

```
2010 IF PO(PS,VU)=2 THEN MOVE 298,172:DRAWR 0,80,1:DRAWR 44,0:DRAWR 0,-80:MOVE 322,172:DRAWR 0,80:LOCATE 23,12:PEN 3:PRINT CHR$(253)
2020 IF PO(PS,VU)=3 THEN MOVE 298,172:DRAWR 0,80,1:DRAWR 44,0:DRAWR 0,-80:MOVE 298,172:DRAWR 10,10:DRAWR 0,70:FOR Y=182 TO 202:MOVE 310,Y:DRAWR 30,0,3:NEXT Y:FOR Y=204 TO 250:MOVE 310,Y:DRAWR 30,0,1:NEXT Y
2030 VU=VU+1:IF VU>3 THEN VU=VU-4
2040 IF PO(PS,VU)=1 THEN MOVE 510,144:DRAWR 0,120,1:DRAWR 40,10:DRAWR 0,-144:MOVE 510,144:DRAWR 18,0:DRAWR 0,124:MOVE 522,144:DRAWR 28,-8
2050 IF PO(PS,VU)=2 THEN MOVE 510,144:DRAWR 0,120,1:DRAWR 40,10:DRAWR 0,-144:MOVE 530,138:DRAWR 0,132:LOCATE 37,12:PEN 3:PRINT CHR$(251):LOCATE 37,13:PRINT CHR$(252)
2060 IF PO(PS,VU)=3 THEN MOVE 510,144:DRAWR 0,120,1:DRAWR 40,10:DRAWR 0,-144:MOVE 510,144:DRAWR 18,0:DRAWR 0,124:MOVE 522,144:DRAWR 28,-8:FOR Y=142 TO 180:MOVE 530,Y:DRAWR 18,0,3:NEXT:FOR Y=182 TO 270:MOVE 530,Y:DRAWR 18,0,1:NEXT:MOVE 540,272:DRAWR 8,0
2070 VU=VU+2:IF VU>3 THEN VU=VU-4
2080 IF PO(PS,VU)=1 THEN MOVE 130,144:DRAWR 0,120,1:DRAWR -40,10:DRAWR 0,-144:MOVE 130,144:DRAWR -18,0:DRAWR 0,124:MOVE 118,144:DRAWR -28,-8
2090 IF PO(PS,VU)=2 THEN MOVE 130,144:DRAWR 0,120,1:DRAWR -40,10:DRAWR 0,-144:MOVE 110,138:DRAWR 0,132:LOCATE 10,12:PEN 3:PRINT CHR$(249):LOCATE 10,13:PRINT CHR$(250)
2100 IF PO(PS,VU)=3 THEN MOVE 130,144:DRAWR 0,120,1:DRAWR -40,10:DRAWR 0,-144:MOVE 130,144:DRAWR -18,0:DRAWR 0,124:MOVE 90,136:DRAWR 28,8:FOR Y=142 TO 180:MOVE 92,Y:DRAWR 18,0,3:NEXT:FOR Y=182 TO 270:MOVE 92,Y:DRAWR 18,0,1:NEXT:MOVE 92,272:DRAWR 4,0
2110 RETURN
2120 REM
2130 '* SP OUVERTURE PORTE *
2140 REM
2150 LOCATE#1,1,4:PEN#1,3:PRINT#1,"A droite de la Porte,il y a 3 leviers":REP=0:WHILE REP<1 OR REP>3:LOCATE#1,1,5:INPUT#1,"Lequel tirez-vous:1-Haut,2-Mil,3-Bas";REP:WEND
2160 WW=INT((RND(1)*3)+1)
2170 IF REP=WW THEN FOR Z=0 TO 18 STEP 2:MOVE 322+Z,174:DRAWR 0,76,1:MOVE 322-Z,174:DRAWR 0,76,1:MOVE 322+Z,174:DRAWR 0,76,0:MOVE 322-Z,174:DRAWR 0,76,0:SOUND 1,388,10,15,,,15:NEXT Z:MOVE 298,172:DRAWR 10,10,1:DRAWR 0,70,1:FOR TEMPS=1 TO 500:NEXT TEMPS
2180 IF REP=WW AND VU=1 AND REP$<>"AV" THEN PS=PS+10:RETURN
2190 IF REP=WW AND VU=2 AND REP$<>"AV" THEN PS=PS-1:RETURN
2200 IF REP=WW AND VU=3 AND REP$<>"AV" THEN PS=PS-10:RETURN
2210 IF REP=WW AND VU=0 AND REP$<>"AV" THEN PS=PS+1:RETURN
2220 IF REP=WW AND VU=1 AND REP$="AV" THEN PS=PS+1:RETURN
2230 IF REP=WW AND VU=2 AND REP$="AV" THEN PS=PS+10:RETURN
2240 IF REP=WW AND VU=3 AND REP$="AV" THEN PS=PS-1:RETURN
2250 IF REP=WW AND VU=0 AND REP$="AV" THEN PS=PS-10:RETURN
2260 IF REP<>WW THEN LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,"Mauvais levier,au revoir car des murs ":PRINT#1,"bloquent les Portes,vous ne Pouvez Plus":PRINT#1,"sortir de ce qui devient votre tombeau."
2270 FOR Y=92 TO 230:MOVE 0,Y:DRAWR 20,0,1:DRAWR 180,70
2280 DRAWR 240,0:DRAWR 180,-70:DRAWR 20,0:SOUND 1,388,10,15,,,15:NEXT Y
2290 FOR Y=232 TO 370:MOVE 0,Y:DRAWR 20,0:DRAW 200,300:MOVE 620,Y:DRAW 440,300:MOVE 620,Y:DRAWR 20,0:SOUND 1,388,10,15,,,15:NEXT Y:MOVE 22,92:DRAWR 0,278,0:MOVE 198,162:DRAWR 0,138:MOVE 442,162:DRAWR 0,138:MOVE 618,92:DRAWR 0,278
2300 FOR INC=1 TO 500:NEXT INC:GOSUB 4530:END
2310 REM
2320 '* SP TABLEAU DE BORD *
2330 REM
2340 PAPER#1,2:PEN#1,3:CLS#1:LOCATE#1,1,1:PRINT#1,"Energie :";PV:LOCATE#1,17,1:PRINT#1,"Score :";SC:LOCATE#1,33,1:PRINT#1,DR$
2350 LOCATE#1,1,1:PRINT#1,"Dans cette Piece : ";PH$(SA(PS))
2360 LOCATE#1,1,5:INPUT#1,"Que faites-vous ";REP$:REP$=UPPER$(LEFT$(REP$,2)):PV=PV-1
2370 RETURN
2380 REM
2390 REM *** SP RENCONTRE ***
2400 REM
2410 IF SA(PS)=0 THEN RETURN
2420 IF SA(PS)=1 THEN LOCATE 20,17:PEN 3:PRINT CHR$(225):LOCATE 20,18:PRINT CHR$(226):LOCATE 20,19:PRINT CHR$(227):LOCATE#1,1,5:PEN#1,3:PRINT#1,"Le serpent vous a mordu,vous etes mort.":FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT TEMPS:GOSUB 4530:END
2430 IF SA(PS)=2 THEN LOCATE 20,18:PEN 3:PRINT CHR$(223);CHR$(224):LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,"Voila de quoi manger !":FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT TEMPS:RETURN
2440 IF SA(PS)=3 THEN Z=0:FOR Y=110 TO 150:MOVE 180+Z,Y:DRAWR 276-(2*Z),0,1:Z=Z+1.4:NEXT Y:MOVE 232,150:DRAWR 0,-40,0:MOVE 400,150:DRAWR 0,-40:RETURN
2450 IF SA(PS)=4 THEN PRINT CHR$(22)+CHR$(1):LOCATE 19,17:PEN 3:PRINT CHR$(222):PRINT CHR$(22)+CHR$(0):LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,"Aie ! Un scorpion vous a mordu...":PV=PV-100:FOR TIM=1 TO 500:NEXT:GOSUB 4380:FOR TEMPS=1 TO 500:NEXT TEMPS:RETURN
2460 IF SA(PS)=5 THEN LOCATE 20,16:PEN 3:PRINT CHR$(218):LOCATE 20,17:PEN 2:PRINT CHR$(219):LOCATE 20,18:PEN 3:PRINT CHR$(220):LOCATE 20,19:PRINT CHR$(221):LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,"Prenez garde,un danger est Proche !":FOR TEPS=1 TO 700:NEXT:RETURN
2470 IF SA(PS)=6 AND DR$="OUEST" THEN GOSUB 2520:IF TRESOR=0 THEN GOSUB 4300:FOR TEMPS=1 TO 500:NEXT:RETURN:ELSE IF SA(PS)=6 AND TRESOR=1 THEN FOR TEMPS=1 TO 500:NEXT TEMPS:RETURN
2480 IF SA(PS)=6 AND DR$="EST" THEN LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,"Derriere vous : le sarcoPhage du Pharaon":FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT TEMPS:RETURN
2490 IF SA(PS)=6 AND DR$="NORD" THEN LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,"A gauche : le sarcoPhage du Pharaon":FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT TEMPS:RETURN
2500 IF SA(PS)=6 AND DR$="SUD" THEN LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,"A droite : le sarcoPhage du Pharaon":FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT TEMPS:RETURN
2510 IF SA(PS)=7 THEN PRINT CHR$(22)+CHR$(1):LOCATE 20,18:PEN 3:PRINT CHR$(247):LOCATE 20,19:PRINT CHR$(248):PRINT CHR$(22)+CHR$(0):LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,"Utile Pour devenir riche...":FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT TEMPS:RETURN
```

A SUIVRE...



LA MALETTE PRACTI de FIL

FIL, un des éditeurs de jeux français, vend maintenant du logiciel professionnel pré-emballé. Le résultat ? Mi-figue, mi-raisin.



Chez FIL, ils ne sont pas rancuniers. J'avais exécuté leur traitement de texte, Practitexte, dans une preview de notre numéro 1. Ça ne les a pas empêchés de m'inviter à une démonstration, personnelle s'il vous plaît, des quatre éléments de la malette Practi. Que contient la malette Practi ? Eh bien, Practibase, une gestion de fichiers, Practicalc, un tableur, Practigraphe, un éditeur graphique et ce fameux Practitexte dont il a déjà été question.

Elle était bien, la démo, avec trois personnes rien que pour moi et mes petites questions. Et l'ensemble fonctionnait parfaitement, ce qui est la moindre des choses, quand il s'agit d'une démo...
Je suis reparti de là-bas très content et avec une malette FIL sous le bras. Normal, une démo, toute bonne qu'elle soit, ne suffit jamais.
Pendant que l'ascenseur me ramenait sur le plancher des vaches, je repensais à quelques phrases qui m'avaient marqué. Tout d'abord, le prix : 1950 F la malette et les quatre logiciels. "Pas cher ! ", me dis-je, surtout qu'il m'avait été confié qu'en cherchant bien, il était fort possible de trouver ma petite valise pour 1450 F.
Première constatation : le prix de la malette Practi est très concurrentiel.
Ce prix constitue d'ailleurs une des justifications de l'achat groupé des quatre logiciels. Vendus séparément, ils reviennent beaucoup plus cher. D'autres facteurs entrent en ligne de compte, en particulier l'interfaçage entre tous les éléments de la malette et la similitude des commandes. Ces dernières autorisent l'utilisateur à passer d'un logiciel à l'autre sans se référer au manuel d'instruction et à conserver ses automatismes de manipulation. Il faut préciser que trois des logiciels sont l'œuvre de l'éditeur américain PractiCorp International, seul Practicalc sortant des ateliers français de L.S.I.
L'interfaçage des programmes permet, en théorie, l'échange des données entre tous les logiciels. Le traitement de texte devrait donc pouvoir lire une base de données ou une feuille de calcul et le tableur reprendre un graphique en provenance de l'éditeur du même nom (ou inversement). Grâce à ces "ponts", l'utilisateur pourrait éditer une lettre circulaire comprenant un tableau financier et pourquoi pas un graphique. Ça, c'est la théorie.
Dans la pratique, du moins dans ce qu'il m'a été possible d'exécuter après épluchage de la documentation, il est impossible de charger une feuille de calcul dans un texte. Si la quatrième page de couverture du manuel de Practitexte mentionne bien ces possibilités, il n'en existe plus aucune trace à l'intérieur du document. Après divers tests, les échanges se limitent au transfert entre tableur et éditeur graphique, tableur et base de données, base de données et traitement de texte, pour une simple exploitation en publipostage. Comme ces fonctions se retrouvent dans la quasi-totalité des bons logiciels du commerce, il faut tester la valeur intrinsèque des Practi pour émettre un conseil d'achat.

PETITS TEXTES

Comme par hasard, le premier Practi à me tomber sous la main fut Practitexte. Avouons qu'il me fallait confirmer, ou infirmer, la première impression donnée par ce logiciel. Mon opinion n'a quasiment pas varié, mais il faut reconnaître certaines qualités à ce traitement de texte.
Practitexte a été écrit par des développeurs influencés par Wordstar. Cela se ressent principalement dans la façon d'accéder aux fonctions du logiciel (Pour une commande, il faut taper des séquences du type CTRL-K C (copie de bloc)). Les nombreux utilisateurs de Wordstar ne seront donc pas dépaysés par Practitexte, mais il est regrettable qu'un traitement de texte archaïque comme Wordstar serve encore de modèle.
Une fois le logiciel démarré, un menu apparaît. Pour arriver sur une page de texte, il faut, soit passer par un sous-menu de sélection de fichiers sur disquette, soit choisir le fichier vide proposé qui porte curieusement le nom de Notepad. Dans l'un ou l'autre cas, apparaît alors la feuille de travail, surmontée d'une règle de tabulation et soulignée d'une barre de menu. Sélectionner une des options de ce menu provoque l'affichage d'une ligne de commentaires décrivant l'action de la commande. Un fichier d'aide est associé à chaque commande et l'utilisateur est continuellement guidé dans ses manipulations.

A la frappe du premier texte, il apparaît que Practitexte ne connaît pas la notion de *Wysiwyg*. Vous non plus, je suppose. *Wysiwyg* est la contraction de "what you see is what you get" ou "ce que vous voyez est ce qui va s'imprimer" de ce côté de la Manche. En clair, cela signifie que tous les attributs typographiques employés, gras, souligné, italiques, n'apparaîtront pas tel quel sur votre écran. Par exemple, les caractères gras seront affichés en noir sur fond rouge ou les soulignés en violet. L'usage de ces attributs amène l'un des problèmes les plus crispants de Practitexte. Après la frappe d'une zone de texte en gras, si vous êtes revenu aux caractères standards, l'insertion de nouvelles lettres dans cette zone restera en mode normal, en dépit de toute logique. En prime, la ligne où s'effectuera l'insertion se décalera en rompant l'alignement de la colonne. Il faudra alors procéder à une rejustification du texte qui, en temps normal, s'effectuerait automatiquement. Après enquête au fin fond de la documentation, j'ai fini par découvrir la façon d'insérer une parcelle de texte de façon logique. Practitexte possède quatre modes d'édition, le Normal - en fonction au démarrage du programme - le Contexte - où le nouveau texte prend la forme du texte pré-existant - la Modification - qui permet un changement des attributs typographiques sur un texte - et la Superposition pour l'écriture de textes avec plusieurs attributs, gras et souligné par exemple. Avec le mode Contexte, j'ai obtenu le résultat recherché. Mais pourquoi quatre modes, alors qu'il serait si simple de les regrouper en un seul ? La simplicité ne figure vraiment pas au premier rang des qualités de Practitexte.
Au rayon mauvaises surprises, on constate les possibilités typographiques du logiciel sont réduites au minimum (une seule police de caractères et quelques attributs). Autre inconvénient, les accès répétés au disque à chaque appel de fonction finissent par faire perdre un temps précieux. La souris, quant à elle, brille par son inutilité. En fin de course, notons qu'il n'est pas possible d'inclure un graphique dans un fichier texte. Par contre, la touche DEL vers la droite, spécifique au PC 1512, fonctionne normalement.
Practitexte possède tout de même quelques caractéristiques intéressantes. Une routine automatique peut être programmée, qui sauvegardera le texte en cours, sans intervention et à des intervalles déterminés par l'utilisateur : une fonction propre à sécuriser tous les distraits de la micro-informatique. Les phrases répétitives, comme les formules de politesse, se stockent dans des fichiers indépendants, nommés "paragraphes passe-partout", qui s'intègrent à volonté dans n'importe quel texte. Toujours dans le but de simplifier la tâche, car Practitexte manie habilement le paradoxe, l'utilisateur peut, par ailleurs, créer des abréviations. Une fois celles-ci définies, la frappe d'un mot de deux lettres suivi de Return provoquera l'affichage de toute une phrase (par exemple : Mr [Return] affichera "Monsieur le Directeur général").
Notons également la création automatique d'une table des matières et d'un index. L'impression d'un texte peut s'accompager de l'entrée manuelle de variables, ou par l'interface avec Practibase. Vous en profiterez pour éditer une lettre circulaire. D'après la démonstration qui m'a été faite, il devrait aussi être possible d'intégrer un fichier dans un texte, mais la documentation reste totalement muette sur le sujet, comme sur l'interfaçage avec Practicalc. Cela ne fait d'ailleurs que confirmer le dénuement de ce manuel, bien peu clair et manquant d'informations.

```
G---!----!----!----!----!----!----!----!----!----!---D
.rv non,personne,adresse,cp,ville

[illegible]
24, RUE BARON
75008 PARIS

                    &NOM&
                    &ADRESSE&
                    &CP& &VILLE&

        Monsieur &PERSONNE&,

Comme vous avez pu le constater, [illegible] est une revue à
succés. Ses chiffres de vente sont en constante augmentation,
comme le prouve le tableau en annexe.

Nous pensons donc qu'AMSTRADEBDO constitue un support
publicitaire efficace pour une société telle que la votre. Afin

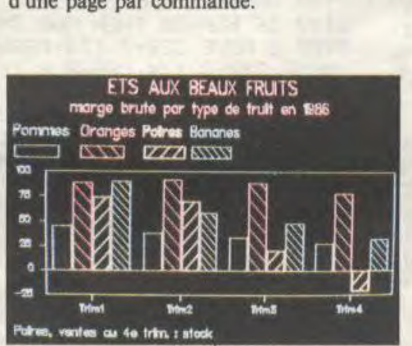
Sélection type texte: Gras(gr) T=indice sup(i+) Souligne(so) Type affiche
Double Frappe(df) V=indice inf(i-) Commentaire(con) Mode de saisie
1P JU AB Insère 07:45 10101        P=1  L=3  C=1       GR        Modif
Met le type GRAS en/hors service pour le texte à saisir
```

LA BASE DES BASES

Practibase n'a pas grand'chose de remarquable, si ce n'est une grande similitude avec dBase II. D'ailleurs, le logiciel est capable d'importer des fichiers en provenance de dBase II à l'aide de la commande Importer. Mais tous les fichiers d'index, de formulaire ou de variables mémoire seront perdus et il faudra les recréer. De plus, il faudra convertir les fichiers dBase III au format dBase II avant de les passer sous Practibase. Peu pratique...
Le gros avantage par rapport à Dbase provient du menu de commandes. Tout utilisateur de dBase sait que le démarrage du programme le laisse réfléchir devant un point et un curseur clignotant pour toute indication. A cet égard, Practibase présente des arguments bien plus conviviaux. Un grand menu regroupant toutes les commandes par fonctions logiques s'affiche à l'écran. Il suffit d'en choisir une par déplacement du curseur ou par entrée des initiales des commandes à effectuer. Comme pour Practitexte, une ligne de commentaires vous renseignera et un fichier d'aide sera instantanément mis à votre disposition.
Les manipulations pour créer un masque de saisie requièrent quelques précautions d'emploi. Il faut toujours scrupuleusement respecter les indications du programme et ne jamais vouloir trop se presser.
De sa parenté avec dBase II, Practibase a gardé quelques aspects un peu vieillots. La saisie, la modification et la suppression d'enregistrements s'atteignent par des commandes séparées, ce qui ne manque pas de paraître désuet à l'heure actuelle.
On peut adresser deux gros reproches à Practibase. D'une part sa lourdeur d'emploi, en particulier quand il faut paramétrer un tri, d'autre part les errances de la documentation qui oublie totalement de parler des connexions avec Practitexte. En revanche, la liaison avec Practicalc est minutieusement détaillée. Il fallait bien qu'un détail au moins soit un peu approfondi dans cet assemblage de mots qui n'a de documentation que le nom !

ELEVE FIL, AU TABLEUR !

Un peu ému par ces deux expériences, j'ai voulu lancer Practicalc, seul élément 100 % français de la malette. Pas si simple. La documentation oublie une fois de plus de parler des problèmes d'installation, tout comme de l'élaboration d'une disquette de données. A moins de connaître le DOS, l'utilisateur sera perdu. En effet, sauriez-vous vous servir de la commande Edlin, ou tout simplement changer le lecteur de disquette de destination ? Pour le reste, Practicalc ressemble beaucoup à Multiplan : mêmes commandes et même mise en œuvre.
Practicalc dispose de très nombreuses possibilités de calcul financier ajoutées à toutes les fonctions habituellement disponibles sur un tableur. Ces indications apparaissent dans une fenêtre. En utilisant les touches de fonction associées à ces commandes, il suffit de trois frappes pour créer une formule de calcul, ce qui est, pour une fois, tout simplement remarquable. Autres bons points : la rapidité des calculs, ainsi que les divers formats d'écriture et de lecture de fichiers - Sylk (compatible Multiplan), ASCII, DIF (format Visicalc) et WKS (1-2-3). On ne rencontrera donc aucun problème pour échanger des données avec les tableurs les plus populaires du marché. Pas plus que pour lire des courbes créées avec Practigraph. En revanche, la documentation de Practicalc ne donne, à aucun moment, les détails sur la manière de sauvegarder un fichier utilisable sous Practigraph. Elle n'indique pas non plus les liens éventuels avec Practibase ou Practitexte. Suivant les mauvaises habitudes de la malette, cette notice n'apporte aucune information au novice, aucun exemple pratique et ne comporte pas d'index, un comble ! Reconnaissons tout de même que les commandes sont bien expliquées, à raison d'une page par commande.



LE GRAPHE AU LOGIS

Le dernier maillon de la malette, Practigraphe, offre une surprise. Sa documentation est bien fichue ! Elle est claire et n'omet quasiment aucune des potentialités du logiciel. Seuls, peut-être, les conseils de lecture et d'utilisation des fichiers Practicalc laissent à désirer. (Comme énoncé plus haut, ces fichiers sont sauvegardables au format DIF. Et la lecture du manuel Practigraphe nous apprend que le logiciel sait lire les fichiers à ce format.) Malgré ce point de détail, l'utilisation du graphe est extrêmement simple. Le déplacement à l'intérieur des menus se fait par l'intermédiaire des touches curseur et toutes les commandes sont très clairement expliquées.
A l'usage, Practigraph démontre de grandes potentialités. Il gère de nombreuses imprimantes ainsi que des tables traçantes. L'édition s'exécute au choix, sous forme d'histogramme, de courbe, de nuages de points, de camembert et inclut des textes de commentaire. La présentation générale est réellement laissée au bon vouloir de l'utilisateur qui aura de nombreuses polices de caractères à sa disposition. Plus remarquable encore, la fonction passe-vue. Son rôle est d'afficher automatiquement une succession d'écrans graphiques de Practigraph, leur vitesse de défilement se paramètre par logiciel. L'utilisation pratique d'une telle fonction ? Appuyer un exposé par une sorte de diaporama, ou graphorama, chaque argument étant souligné par un graphique en situation.
Sans le moindre doute, Practigraph représente le point fort de la malette FIL. Ses très grosses fonctionnalités, sa simplicité d'emploi et sa documentation très correcte donnent de ce logiciel une impression très favorable.

OUI, MAIS...

Il faut simplement regretter que les autres parties de la malette ne bénéficient pas de la même qualité de documentation. Les capacités de communication entre les logiciels constituent l'argument principal de FIL pour justifier son package. Mais rien ne vient renseigner le lecteur avide de savoir, d'où une certaine frustration. Dans l'ensemble, les logiciels Practi ne sont certes pas des mauvais produits, mais simplement des programmes de niveau très moyen. Il ne faut pas s'attendre à des performances exceptionnelles et la simplicité d'emploi est rarement à l'ordre du jour. Le critique aura vite fait d'établir une comparaison avec Framework Premier, l'intégré d'Ashton-Tate. Encore plus abrupt à utiliser, ce dernier a tout de même l'avantage de procéder réellement à des échanges de données, de coûter moins cher que la malette, d'être accompagné d'une documentation détaillée et de disposer d'un vrai langage de programmation. Le choix sera donc difficile. Le novice évitera les deux, l'utilisateur aux petits besoins optera pour la malette et le routier au long cours n'hésitera pas une seconde à s'approprier Framework Premier. A chacun donc de déterminer ses besoins selon ses compétences...

12/20

Présentation-Notice : 8. La doc de Practigraph sauve la note.

Affichage : 15. Joli, en couleurs et bientôt sous GEM, dixit FIL.

Convivialité-Ergonomie : 12. Unité de commandes, fichiers d'aide adaptés, mais quelques lourdeurs d'emploi.

Intérêt : 8. Laminé par les échanges de données incomplètes.

Originalité : 11. Le concept malette vaut qu'on s'y arrête.

Rapport qualité/prix : 12. Un prix bas pour un produit moyen.

Puissance et rapidité de traitement : 16. La vitesse d'exécution n'est jamais prise en défaut.



BUREAU de SERIP

Utiliser votre PCW comme agenda, répertoire/carnet d'adresses ou calculatrice, rien de plus facile avec ce logiciel sous CP/M.

Je ne sais pas en ce qui vous concerne, mais dans mon cas, dès qu'il s'agit de retrouver une adresse ou un numéro de téléphone, c'est la croix et la bannière. Je perds mes agendas avec une régularité affolante.
C'est donc en remerciant le ciel que j'ai découvert BUREAU, un logiciel destiné à remplacer tous ces foutus carnets sur lesquels je n'arrive jamais à mettre la main. Il offre, en effet, des fonctions nouvelles et alléchantes sur PCW : agenda et carnet d'adresses, donc, mais aussi planning, répertoire téléphonique et calculatrice. Il peut gérer jusqu'à cinq cents enregistrements avec un drive et deux mille avec deux.
Cela revient en fait à créer une disquette de chargement automatique, comportant le CP/M et plusieurs de ses commandes utilitaires qui viennent s'ajouter à BUREAU - le basic et DISCKIT, sur lequel nous reviendrons. Mais il ne vous est nulle part indiqué comment lancer celui-ci à partir du CP/M. (Il suffit de taper SUBMIT ou SUBMIT PROFILE.) Et si vous voulez accéder à votre carnet d'adresses ou à votre agenda quand vous êtes dans un autre logiciel, il faudra quitter celui-ci avant toute chose. Le programme se charge en moins d'une minute depuis le CP/M.
Cela dit, les habitués de Locoscript ne seront pas trop déroutés, les touches DEL (effacement), FIND (recherche) et LINE ou EOL (qui envoient le curseur au début et à la fin de la ligne courante) conservant les mêmes fonctions que sous ce dernier logiciel. De même, l'affichage des différentes options à l'intérieur d'un sous-menu est réalisé à l'aide de menus déroulants. Mais si ce logiciel a été conçu pour les utilisateurs de Locoscript, pourquoi diable n'a-t-on pas choisi de le faire fonctionner en relation avec ce traitement de texte, universellement répandu sur PCW, et pour cause !

LA FIN DES RENDEZ-VOUS MANQUES

Le logiciel chargé, le menu principal s'inscrit sous forme de barre en haut de l'écran. Pas très esthétique mais rationnel, chacune des cinq options étant accessible en pressant l'une des touches de fonction (F1 à F8) du PCW. La touche F1 vous permet d'accéder à l'AGENDA. Un nouveau menu, toujours sous forme de barre, s'inscrit alors, utilisant lui aussi les touches de fonction : ajout/modification d'enregistrements, impression, recherche et suppression. L'option "ajout" sélectionnée, vous entrez la date sous forme de six chiffres. Elle s'affiche en toutes lettres, jour de la semaine compris - ce qui vous évite de chercher dans un calendrier si le jour en question est un lundi ou un jeudi. Saisissez alors vos rendez-vous, grâce à un cadre de travail de trois colonnes : heures, minutes et libellé. Vous disposez pour ce dernier d'une soixantaine de caractères. L'existence d'une option de recherche - obligatoire pour un tel logiciel - rend préférable l'utilisation de mots-clefs permettant de retrouver instantanément telle ou telle catégorie de rendez-vous (heure d'un avion, rendez-vous d'affaires, etc.), grâce à la fonction recherche, qui porte sur un ou plusieurs mots, jusqu'à concurrence de soixante signes.
BUREAU ne prenant pas en compte la date courante - il n'est demandé nulle part de l'entrer -, il n'effectue de lui-même aucune mise à jour. Vous serez donc obligé d'effacer vous-même les emplois du temps périmés. Une formalité compréhensible car un effacement automatique pourrait en effet se révéler ennuyeux si vous voulez conserver les données à des fins d'archivage. Il vous est également possible d'imprimer l'emploi du temps d'un jour donné.
Utiliser l'AGENDA n'a rien de compliqué, mais nous regretterons l'absence d'ergonomie des commandes de validation. Certaines confirmations dépendent en effet de la touche ENTER et d'autres de RETURN, créant une confusion; il aurait été plus rationnel de grouper ces commandes sous l'une ou l'autre de ces deux touches. Il en va malheureusement de même dans toutes les autres options de ce logiciel.

UN PLANNING SUR TROIS MOIS.

Seconde option, obtenue avec la touche F3, le PLANNING. Il s'agit, en fait, d'un "résumé" de l'agenda. Le programme propose une période de trois mois - par exemple à partir de décembre 1986 - que vous pouvez modifier à l'aide des touches + et - du PCW. Votre choix validé, un calendrier s'affiche sur l'écran, indiquant en vidéo inverse les jours de rendez-vous. Une copie d'écran vous permettra, une fois encore, de conserver ce résumé toujours sous les yeux, pour fixer vos dates de vacances ou aménager vos ponts afin d'emmener votre secrétaire aux Bermudes. Cette option est naturellement indispensable pour un tel logiciel.

INFORMATISEZ VOTRE FICHIER ADRESSES

La touche F7 ouvre le carnet d'adresses. Commencez par créer votre fichier en entrant les noms, adresses et téléphone de vos correspondants suivant un formulaire d'écran contenant toutes les zones essentielles. Une ligne supplémentaire d'environ soixante caractères est fournie pour y insérer des commentaires ou des mots-clefs qui permettront d'obtenir un tri par catégories. Votre carnet d'adresses constitué, vous pourrez vous "promener" à l'intérieur du fichier, supprimer des enregistrements, imprimer une ou plusieurs fiches, et enfin trier. Il existe trois types de sortie pour le tri : affichage à l'écran, impression d'un listing ou d'étiquettes destinées aux enveloppes d'un mailing. Aucune possibilité de sauvegarde d'un tri n'est signalée - comme par exemple avec les fichiers index de DBASE II. Il n'y a aucun moyen de modifier le format d'impression des étiquettes, lequel est fixé une fois pour toutes à 3,8 cm de hauteur. Cette partie semble curieusement un peu bâclée. Dommage...

NE COUPEZ PAS !

L'option REPERTOIRE (touche F5) dépend directement du carnet d'adresses. Comme le PLANNING, le REPERTOIRE résume les données. Il recherche les enregistrements dans le fichier mais n'envoie vers l'écran que le nom et le numéro de téléphone. Vous pouvez par exemple afficher la totalité de la liste ou des correspondants dont le nom commence par D, DE, DEV, etc. Pratique, rapide et bien utile en cas de trou de mémoire. Allez donc retrouver un Devcjazinsky si vous devez taper le nom entier sans faute d'orthographe ! Si votre liste dépasse la capacité d'affichage du REPERTOIRE (vingt-cinq lignes), vous pouvez la faire défiler écran par écran. A noter que rien n'est prévu pour imprimer ledit répertoire, mais qu'une copie d'écran, réalisée en pressant EXTRA + PTR, fait parfaitement l'affaire.

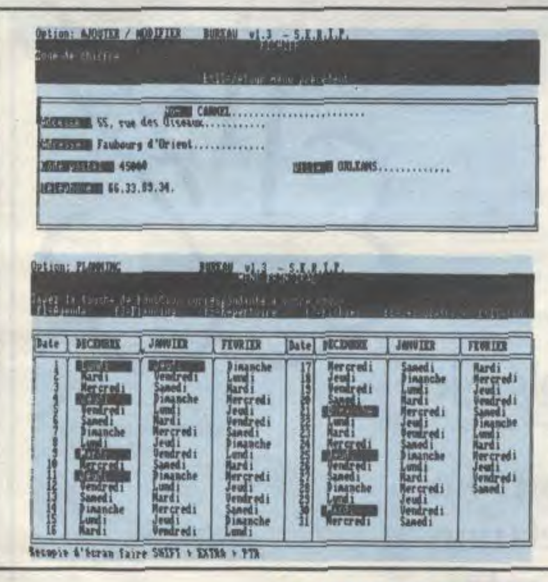
PAS D'ERREUR DE CALCUL

La dernière option, la calculatrice (touche F8, SHIFT + F7), est en quelque sorte un petit "plus" apporté à l'utilisateur. Les calculatrices sont à la mode, que voulez-vous ? GEM DESKTOP fait des petits. Le problème reste cependant le même : cette option serait bien plus intéressante si l'on pouvait la transporter vers d'autres logiciels, tableurs ou générateurs de graphiques.

BUREAU est donc un soft assez sympathique, relativement rapide et qui devrait rendre certains services à ceux dont l'emploi du temps se doit d'être précis et le planning "serré". Son emploi, simple et rationnel, est un peu alourdi par l'abus des validations - chaque commande doit être doublée d'une confirmation - qui prend un temps précieux. De plus, BUREAU n'est pas résident, c'est-à-dire qu'on ne peut pas le consulter pendant qu'on travaille avec un autre logiciel.
Détail surprenant, quand on décide d'abandonner BUREAU, on se retrouve automatiquement projeté dans le programme DISCKIT, utilitaire CP/M qui permet de copier, formater ou vérifier les disquettes. La raison de ce passage obligatoire est, bien sûr, la duplication immédiate des disquettes de données. Mais les concepteurs du soft ne l'ont précisé nulle part et l'utilisateur non averti risque de s'interroger. Dommage, car il s'agit d'une excellente idée.
Le répertoire/carnet d'adresses s'avère très utile, mais l'impossibilité d'utiliser les fiches créées par BUREAU sous d'autres logiciels - une option mailing/fusion de fichiers aurait été la bienvenue, en plus des étiquettes - et la nécessité de le recharger chaque fois qu'on en a besoin alterent quelque peu son intérêt. Mais il s'agit d'une première sur PCW et il est toujours ardu d'essuyer les plâtres.

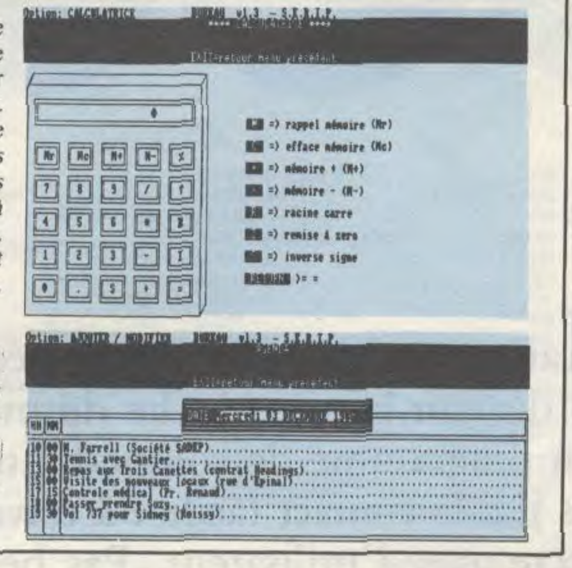
10/20

Présentation/Notice : 13. Une notice minimaliste, à l'image du logiciel, mais comportant toutes les informations essentielles.
Affichage : 14. Plutôt clair et agréable.
Convivialité/ergonomie : 12. On passe son temps à valider les options qu'on a choisies.
Originalité : 13. L'option PLANNING est une heureuse initiative.
Intérêt : 10. Ah ! si l'on pouvait y accéder sans le recharger !
Rapport qualité/prix : 8. 500 F, cher pour un soft aux possibilités malgré tout réduites.
Autre : 10. Ne vous illusionnez pas : ce logiciel ne vous servira que si vous avez un carnet de rendez-vous très rempli.



La petite gestion de fichiers servira surtout comme carnet d'adresses. Ses possibilités sont un peu trop réduites et donnent une désagréable impression de finition hâtive.

Le planning est le complément de l'agenda. Sa fonction est de donner les jours de rendez-vous sur les trois mois sélectionnés. Comme pour les autres options du logiciel, l'ergonomie ne constitue pas son point fort.



La calculatrice dispose de toutes les fonctions de base que l'on peut souhaiter voir sur un tel utilitaire. Elle dispose d'une mémoire et de formes de calculs utiles comme les racines carrées ou l'élévation à la puissance. Sa présentation est bien soignée.

L'agenda électronique dispose d'une fonction de recherche par mots-clef puissante, portant sur un ou plusieurs mots. Vous en apprécierez la simplicité d'utilisation et les possibilités d'impression.

INTERFACE JOYSTICK ET MUSICALE de DK'TRONIC

Deux interfaces joysticks pour PCW dont une comportant un vrai synthétiseur, voilà ce que DK'TRONICS vous propose pour votre petit Noël !
Exaspéré par une diffusion aléatoire de ses produits dans notre beau pays, DK'TRONICS vient de signer un contrat de distribution exclusif avec APEX. Cette nouvelle société fait, par ailleurs, déjà parler d'elle en important le scanner DART, un digitaliseur d'image pour CPC testé dans ce même numéro. La stratégie d'APEX s'organise autour d'une distribution grossiste, ce qui devrait permettre de trouver le matériel DK'TRONICS chez la plupart de vos revendeurs. Pour le moment, deux produits sont disponibles sur PCW : une interface joystick 100 % programmable au prix de 299 F ttc et un package comprenant cette même interface avec en plus un synthétiseur de son inclus pour 490 F TTC. Le package comprend aussi un haut-parleur au branchement standart quatre pouces, et d'une qualité tout à fait acceptable.

PROGRAMMEZ VOTRE JOYSTICK

L'interface joystick se présente sous la forme d'un boîtier blanc à brancher sur le port extension du PCW. Le logiciel fourni sur la disquette, tournant sous CP/M, DEFJOY, va servir à programmer votre joystick pour pouvoir l'utiliser dans n'importe quel soft. Comment est-ce possible ? DEFJOY vous permet de remplacer cinq touches de votre choix par le joystick (Direction + tir). La mémoire du PCW prendra en compte les codes du joystick à la place de ceux des anciennes touches. Programmez les touches utilisées dans un logiciel quelconque, chargez-le sans éteindre le PCW, et ô miracle, BATMAN répond à la moindre sollicitation de votre main. PCW PAINT dessine plus vite que son ombre... La manœuvre devra bien sûr être refaite pour chaque logiciel, mais le résultat est tellement agréable...

ET EN AVANT LA MUSIQUE...

L'interface musicale de DK'TRONICS comprend un haut-parleur qui se connecte sur le boîtier. Passons sous BASIC et lançons le programme DEMO fourni sur la disquette : il me propose en premier lieu différents bruitages : BIG BEN, sirène de police, coups de feu, explosion, laser et sifflement puis explosion d'une bombe. Ces bruitages sont bien faits, et mettent l'eau à la bouche pour la suite. Voulez-vous écouter un morceau enregistré ? Quelle agréable question pour un PCWiste. Si vous acceptez, vos oreilles seront émerveillées par "The sound of silence ", célèbre 'hit' des années soixante. Le haut-parleur a une excellente qualité sonore et la musique sonne parfaitement. Sur l'écran s'affichent simultanément le numéro de la note jouée (au total 261 pour la démonstration, une taille déjà respectable) et le code de la note exécutée sur chacun des trois canaux.



Le logiciel vous permet en effet de jouer jusqu'à trois notes en même temps, comme sur les meilleurs ordinateurs familiaux, ce qui est un bel exploit sur le PCW. Trois instruments différents peuvent donc être utilisés, ce qui permet de réaliser des arrangements de qualité. La programmation nécessitera de sérieuses connaissances en BASIC pour devenir le Mozart du PCW, mais gageons que vous ne rechignerez pas devant l'effort à fournir au point de vue des possibilités du synthétiseur : jusqu'à 300 notes sont programmables sur chaque canal, avec pour chacune le volume, la tonalité et l'enveloppe.
Décidément, DK'TRONICS fait tout pour nous plaire. Outre cet excellent synthétiseur, la société annonce, dans un proche avenir, la sortie d'une horloge en temps réel qui fonctionnera en permanence et pourra servir de calendrier. De quoi donner à nos PCW des ambitions de PC 1512 grossistes et distributeurs, si vous voulez contacter APEX, sachez que son télex est : 612259F



PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

Maintenant que j'ai mes entrées sur IBM PC et compatibles, je vais devenir la coqueluche du monde des ordinateurs !
Mon programme de comptabilité est complet et performant. En plus j'ai le contact facile : à travers l'écran, j'établis une relation directe avec l'utilisateur. Pas besoin d'être un crack de l'informatique ou de la comptabilité pour oser m'aborder. Suprême délicatesse : mes 4 000 frères jumeaux déjà sur le marché ont eu l'élégance de ne pas ruiner leurs acquéreurs. Rapides, efficaces et discrets, le «tout informatique» ne peut plus se passer de nous.

LOGICYS
Les clés de l'efficacité

CENTRE EMERAUDE. CIDEX 47, 33150 CENON. TEL. 56.40.94.75

HCM BORDEAUX

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

ATTENTION!

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :
- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Des images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !
N'oubliez pas à la fin du mois de décembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-contre pour vous abonner dès maintenant !

ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.
Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

A renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256 ☐ 1512 ☐ Autre

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

HIT PARADE



Chaque semaine, retrouvez le hit-parade des meilleures ventes de logiciels des distributeurs et le vôtre.
Participez au classement en nous adressant sur carte postale le titre de vos 15 logiciels préférés.
L'un de vous gagnera, chaque semaine, un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, K7 comprise !

Avec la participation de Guillemot, Innelec, Loridif et Micromania.

HIT DISTRIBUTEURS

1	**They Sold A Million III** *d'US Gold*	—
2	**Ikari Warrior** *d'Elite Systems*	▲
3	**Gold Hits** *d'Us Gold*	—
4	**Dragon's Lair** *de Software Project*	▲
5	**1942** *d'Elite Systems*	▲
6	**Pack Fil** *de FIL*	▼
7	**Konami Greatest Hits** *de Konami*	▲
8	**Hit Pack** *d'Elite Systems*	▲
9	**MGT** *de Loriciels*	▲
10	**Sapiens** *de Loriciels*	▲
11	**Infiltrator** *d'Us Gold*	▼
12	**3D Grand Prix** *d'Amsoft*	▲
13	**Ghost'n'Gobblins** *d'Elite Systems*	▲
14	**Scooby-Doo** *d'Elite Systems*	▲
15	**Cauldron** *de Palace Software*	▲

HIT LECTEURS

1	**Ghosts'n'Goblins** *d'Elite Systems*	▲
2	**Crafton et Xunk** *d'Ere Informatique*	▲
3	**Winter Games** *d'Epyx*	▼
4	**Zombi** *d'Ubi Soft*	▼
5	**Ikari Warrior** *d'Elite Systems*	▲
6	**SRAM** *d'Ere Informatique*	▼
7	**500 CC Grand Prix** *de Microids*	▲
8	**Cauldron** *de Palace Software*	▼
9	**Le Pacte** *de Loriciels*	▲
10	**Green Beret** *d'Imagine*	▼
11	**3D Grand Prix** *d'Amsoft*	▼
12	**Sapiens** *de Loriciels*	▲
13	**Bactron** *de Loriciels*	▲
14	**Lightforce** *de FTL*	▲
15	**They Sold a Million III** *de The Hit Squad*	▲